XTREME PC

LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

AÑO 4 • NUMERO 42

ARGENTINA $ 6,90 • BOLIVIA $ 25 • CHILE $ 2.590
PARAGUAY G 19.100 • URUGUAY $ 65 • VENEZUELA $ 3.200

No One Lives Forever Mega Mix Demo, Desperados: Wanted Dead or Alive, Echelon, Space Trippers, Summoner, Kohan y el alucinante
Operation: Flashpoint
¡Además: Counter-Strike 1.1, utilitarios y un montón de extras!

CD-ROM!

UNREAL II

Estuvo en desarrollo durante un año
Ahora te revelamos todos sus secretos

ADEMAS, EN ESTE NUMERO:

PREVIEWS
Baldur´s Gate II: Throne of Bhaal, Worms World Party, Fly! 2 y más!

REVIEWS
Undying, Star Wars: Battle for Naboo, Blade, NASCAR Racing 4, Heart of Winter

COLUMNAS
GeForce 3, Internet gratis

SERIOUS SAM
El Doom del nuevo milenio

EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com

ISSN 0329-5222
00042

HORROROSA SOLUCIÓN: ¡Todos los secretos de Clive Barker´s Undying!

Aceleramos tanto que...

Versiones con y sin Salida a TV



Impact 4 PRO 32MB
Impact 4 PRO 64MB



Hulk 5 32MB
Hulk 5 DH 32MB*
* salida a 2 Monitores



Impact 2 M64 32MB AGP



Impact 2 M64 32MB PCI

CAPITAL FEDERAL

Almagro	Nextland	4958-6666
Barrio Norte	Terabyte	4787-7000
Belgrano	Compumundo	4824-9608
Belgrano	Baidat	4783-5552
Belgrano	Compuexpert	4787-8535
Caballito	Compumanías	4581-7449
Caballito	Leb Computers	4958-1603
Caballito	Mexx	4433-3829
Microcentro	Super Planet	4375-0003
Paternal	Compumar	4585-7525
San Cristobal	Anamax	4308-5300

GRAN Bs. As.

Hurlingham	Telesistem	4662-3030
Laferrere	Ricciardi	4626-3659
Lanus Oeste	Servicomp	4247-4999
Lomas de Z.	Virtual Center	4243-0276
Martinez	Tecmar	4733-3859
Martinez	Pano	4793-8594
Olivos	C.A.I.O.	4794-9180
Ramos Mejía	World Key	4654-8221
Ramos Mejía	Browse	4656-6534
San Justo	Dary	4484-9552
San Martín	Desys Soft	4754-1071

INTERIOR

Cordoba	PC Boutique	0351-4260690
La Plata	Master Comp.	0221-425-6652
Mar del Plata	Leader Comp.	0223-75-9944
Mendoza	Megabit	0261-4380182
Paraná	Gbytes	0343-4315625
Rafaela	Red Santi	0349-2450048
Tandil	Next	02293-15643005
Tucuman	Compumatic	0381-4301300

XTREME PC

AÑO 4 • NUMERO 42



UNREAL II

Mantenido en secreto desde principios del 2000, el nuevo Unreal se prepara para volarnos la cabeza con un engine súper poderoso, una búsqueda a través de siete mundos y decenas de sorpresas que te revelamos en el sensacional informe de la página 24!

EDITORIAL

Unreal II estuvo en desarrollo durante un año entero. En ese lapso no se conocieron detalles. Apenas circulaban algunos rumores, nada concreto. A mediados de marzo, sin embargo, el sitio oficial del juego fue colocado en línea con algunas fotos y varios detalles sorprendentes. Casi al mismo tiempo recibimos en la redacción un kit de prensa exclusivo conteniendo una información similar y las fotos de altísima resolución que tenemos el honor de presentarles en este número. Unreal II se perfila como uno de los arcades 3D más calientes de los próximos meses. A medida que lean el informe especial se encontrarán con datos de sobra y, sobre todo, con algunas de las imágenes más impresionantes que hayamos tenido la oportunidad de ver en nuestros monitores.

La verdad es que estoy muy satisfecho con el futuro de los juegos para PC. Durante lo que resta del año y en los primeros meses de 2002 se vienen títulos revolucionarios como Black & White u Operation: Flashpoint -cuya demo les presentamos en nuestro XCD junto a Summoner y el *Mega Mix* de No One Lives Forever- y otros que realmente pintan alucinantes, por ejemplo Fallout: Tactics o Doom III. La industria atraviesa un momento excelente. Sólo piensen en Deus Ex 2, Arcanum, Alone in the Dark IV, Neverwinter Nights o Warcraft III, y entenderán a qué se debe tanto entusiasmo.

En este número verán también un súper review de Serious Sam: The First Encounter, un FPS hecho en Croacia por una pequeña empresa desconocida hasta ahora. El juego, lejos de parecer un clon mediocre de Doom, resulta una vuelta al origen descarnado del género. Serious Sam tiene la potencia de Doom, jamás igualada ni siquiera por la misma id Software. Así lo vieron Take Two Interactive y Gathering of Developers, sus distribuidores para Europa y América respectivamente, a quien les estamos tremendamente agradecidos por habernos facilitado una versión revisable del juego con tanta anticipación al lanzamiento mundial.

En este número especial de Xtreme PC también tienen muchas más sorpresas. Hemos generado un contenido único y excitante, para que sigan eligiéndonos por sobre todas las demás publicaciones especializadas del mundo, como hicieron hasta ahora.

En Los Irrompibles deberán sobrevivir a un desafío de Counter-Strike que los dejará sentados en el piso riéndose, y en La Cosa Viscosa podrán comprobar cuánto me aprecia nuestro staff. Debo decir, en mi defensa, que muchos me consideran un buen tipo, por ejemplo mi vieja y mi perro Bartolo.

Para finalizar, y como en su momento recibimos muchísimas cartas de lectores contentos con el concurso que hicimos hace un tiempo, consistente en encontrar a Jojo Jr., hemos iniciado un nuevo evento: esta vez se trata de agarrar todos los *Kamikazes* que andan corriendo y a los alaridos por las páginas de este número. Hemos complicado un poquito las reglas, para que no les resulte tan fácil la vida. Busquen los detalles en la sección de News. ¡Miren, aquí al lado hay uno! Mucha suerte y hasta el mes que viene.

Durgan A. Nallar

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

ABRIL 2001

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION

Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti
Martín Varsano

PROGRAMACION INTERFACE XCD

Diego Alberto Esteves

RELACIONES PUBLICAS

Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA

Andrés Loguercio

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS

Mauricio Urbides e-mail: ventasxpc@ciudad.com.ar

SEXO, MENTIRAS Y VIDEO

Sebastián Di Nardo, Santiago Videla, Máximo Frias, Pablo Benveniste, Rodrigo Peláez, Mario Marincovich, Maximiliano Ferzzola, Rodolfo A. Laborde, Pedro F. Hegoburu, Diego E. Vitorero

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Mariano Firpo, Leonardo Panthou, César Isola Isart, Erica Nuñez Boess, Martín A. Espelosin, Fernando M. Coun, Ariel Gentile, Ornella Mutti

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

INTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36
Bs. As. Tel.: 4305-3160

XTREME PC ®, es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano y Gastón Enrichetti. Editada por Editorial PowerPlay®, Paraguay 2452, 4° "B", Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 54-11-4961-8424 Buenos Aires, República Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

NEWS

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

Primeras imágenes de Doom III

John Carmack apareció durante el mes pasado en la ceremonia de presentación del nuevo chip GeForce 3 de nVIDIA, y para sorpresa de todo el mundo corrió una demostración de su nuevo hijo prodigio, Doom III, con el fin de apoyar el lanzamiento del más poderoso de los procesadores gráficos creados hasta el momento.







El engine, que ya luce perfectamente funcional, dejó ver unas breves pero impresionantes escenas, sobre todo en cuanto al trabajo de sombras en tiempo real, texturas de alta resolución y manejo de expresiones faciales en los models.

Doom III, que a partir de este instante pasamos a considerar como uno de los FPS más esperados, será un juego single player, con un obvio componente multiplayer. Consultado acerca de la cantidad prevista de enemigos, un colaborador de id Software dijo: "Es demasiado pronto para decirlo, pero considerando el nivel de detalle de los personajes y el dinamismo y detalle de los escenarios, se podrá sacar conclusiones propias." Ergo, los enemigos no serán tan abundantes como en sus anteriores versiones. Sin embargo, serán el triple de letales. En cuanto a la historia, Jim dice que será mejor que la de Doom y Doom II, aunque agrega: "nada demasiado difícil, debemos reconocer".

El editor de niveles estará interconstruido en el mismo engine, asegurando un menor tiempo de procesamiento para generar niveles completos, con lo que la comunidad adicta a la creación de mods estará de festejo. El editor será, además, mucho más fácil e intuitivo que los ya conocidos para las versiones previas del Quake Engine.

Edición Especial de Deus Ex

En mayo saldrá la edición de lujo de nuestro Juego del Año, que incluirá el solicitado modo multiplayer (en el XCD igualmente tienen un patch que adiciona esta modalidad de juego) y un kit de desarrollo para hacer nuestros propios mapas y misiones tanto en single como en multiplayer. Deus Ex Game of the Year adjuntará un CD de audio con 30 pistas de la banda de sonido original del juego.



Divine Divinity

Antes conocido como Divinity: The Sword of Lies, este RPG tiene un estilo de juego similar al de Baldur´s Gate y bastante de Diablo. En él controlaremos a un solo personaje, pero serán muchos los que se nos unirán durante las distintas misiones. Como ven, gráficamente el juego no tiene nada que envidiarle a sus objetos de inspiración. Estará listo en septiembre.







Borg Assimilator

Cyberlore está desarrollando un RTS en el que los jugadores tomarán el control de una colonia Borg, con el objetivo de conquistar y asimilar a las demás razas. Según Cyberlore, se verán cientos de unidades en pantalla que dispondrán de una inteligencia artificial muy elevada. En estos momentos se está discutiendo la posibilidad de incluir actores o personajes famosos de la serie. ¿Convertirán de vuelta a Pickard en un Borg? Y sí, fanáticos de Star Trek, la especie 8472 se hará presente. El juego nos asimilará casi terminando el año 2001.



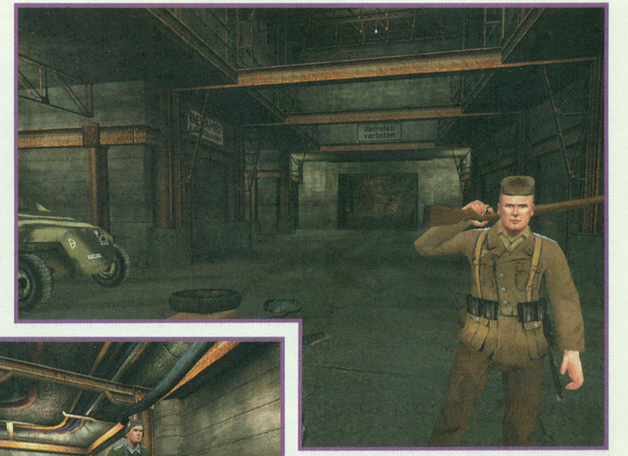
noticias
de último momento

¿Lara XXX?

Eidos y Core Design siempre se preocuparon por cuidar la imagen de Tomb Raider. En su momento salió Nude Raider, un patch no oficial que hacía que a nuestra heroína se le vean sus partes más íntimas. Luego fotos trucadas, videos hechos por los usuarios, y hasta una de las chicas que había sido seleccionada por Eidos para ser la cara bonita del juego no tuvo mejor idea que posar para la tapa de la edición inglesa de Playboy. Ahora, parece que la cosa llegó un poco más lejos y la licencia de la carismática protagonista será usada para hacer una película pornográfica, la cual llevará a cabo la gente de FM Video, una cinematográfica Italiana. Por su parte, Eidos y Core están haciendo hasta lo imposible para que el film no se estrene, pero como van las cosas no sólo se estrenará, sino que además tendrá una secuela, ambas en DVD. La protagonista, que al parecer se ha entrenado con los cinco personajes de la saga TR, es nada más y nada menos que "La Venere Bianca", una actriz porno de origen Italiano. Sus medidas son 90x65x90, le gusta hacer footing y jugar a la paleta, es de Tauro, y sus gustos personales son la cocina Italiana y el sexo en todas sus formas. Muchas son las palabras que podríamos decir al respecto, pero más que decir, lo bueno es ver... ¿No les parece? Por eso en la sección de noticias de consolas de Datafull.com del día 12/03, encontrarán más fotos de esta nueva y problemática Lara Croft.



Medal of Honor: Allied Assault



Inspirado en el FPS de la vieja reina de las consolas hogareñas, la PlayStation, Medal of Honor: Allied Assault desembarcará en la PC y la Xbox. Se confirmó hace muy poco que la versión para la máquina de Microsoft presentará ciertos cambios y una o dos misiones exclusivas, además de la posibilidad de contar con soporte multiplayer.

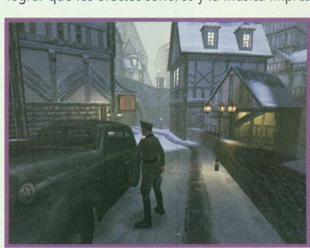
Para todos aquellos que aún no lo sepan, Allied Assault nos pondrá en los pantalones de soldados aliados sumamente talentosos en lo que a sabotajes y guerra de guerrillas se refiere, motivo por el cual se nos asignarán misiones de suma importancia dentro del continente europeo (Francia y Noruega) e incluso el norte de Africa. Medal of Honor: Allied Assault será, al igual que sus hermanos, un shooter de pura cepa ambientado en plena Segunda Guerra Mundial, en donde tendremos que bajar la mayor cantidad de enemigos posible, aunque está confirmado que sus desarrolladores intentarán darle un mayor toque de realismo, al menos superficialmente.

Electronic Arts tuvo la amabilidad de mostrar al mundo una versión renovada de este juego -que aprovecha al cien por cien las virtudes del engine de Quake III Arena-, versión que demuestra un nivel visual con un grado de detalle simplemente asombroso: los árboles proyectan sombras realistas sobre los edificios, los efectos que simulan los diferentes momentos del día también son de lo más creíbles y los personajes, si bien no estaban aún animados, tendrán distintos gestos y vestirán diferentes uniformes. Cabe destacar también el tiempo que se tomaron los desarrolladores en documentarse, ya sea sobre los diferentes vehículos (tanques, aviones, motocicletas, sidecars, autos) como sobre la arquitectura de la época, trajes, armas de ambos bandos, etcétera. EA aseguró que, además de ir a pata, también podremos subirnos a los vehículos, pudiendo incluso conducir un temible Panzer afanado.

Por los adelantos que EA dejó ver a la prensa especializada, los niveles pintan bastante grandes, más que los de otros títulos con el mismo engine y, si bien aseguran que el mismo fue modificado en gran medida para este nuevo Medal of Honor, se sabe que las mejoras que id Software hizo para Team Arena NO fueron incorporadas a este más que esperado shooter. ¡Mejor!



Tampoco se pudieron oír los sonidos o la música ambiental, aunque aseguraron que esos son detalles en los que están esmerándose. Y no es de extrañar, si tenemos en cuenta que el equipo de sonido es el mismo que trabajó en un juego que nos puso la piel de gallina estos últimos días... Clive Barker´s Undying. Estos muchachos quieren lograr que los efectos sonoros y la música impresionen tanto o más que los gráficos, y eso ya es mucho decir, ¿no?



Medal of Honor: Allied Assault tiene fecha de salida para octubre de este año, incluirá una campaña single player y modos multiplayer del tipo Deathmatch y Capture the Flag. El juego será mostrado en toda su gloria -y a puertas cerradas- en algún momento de la E3 de este año. No estará finiquitado pero, según EA, se podrá ver con lujo de detalles la presentación, que recreará el desembarco de Normandía.

Islas malignas a la vista



Evil Islands: Curse of the Lost Soul mezcla -según sus creadores, a la perfección- lo mejor de los RPG con grandes dosis de estrategia. Conformando una pequeña party de tres personajes habrá que cargarse a todos los malos de la isla para descubrir qué ocurre detrás de todo ese follaje maldito.

Los personajes no sólo pueden correr y caminar, sino también arrastrarse, robar, apuñalar por la espalda y caminar en silencio. Los monstruos, por su parte, pueden escucharnos, olernos, sentir nuestra presencia y rastrear las huellas que dejemos. El combate usará el casi obligatorio sistema de daño localizado y habrá unas 100 habilidades especiales y 300 variedades de monstruos. Hay promesas de un multiplayer para seis personas, junto con 80 misiones y un número igual de horas de juego. Su lanzamiento se prevé para este abril.







Volando en primera con FS 2002

El simulador de PC más vendido de todos los tiempos tiene una nueva versión, que fue presentada en la última expo conocida como Gamestock, en los Estados Unidos. Dicha versión lleva como nombre Microsoft Flight Simulator 2002 Professional Edition (che, ¿no se les ocurrió un título más largo?) y, por los datos que nos llegaron, promete llegar muy pero muy alto... y no por los aviones precisamente.

El juego incluirá control de tráfico aéreo interactivo, y por supuesto los jugadores podrán pedir permiso para aterrizar, despegar e incluso solicitar información sobre las rutas más despejadas, todo por medio de menús desplegables y teclas de comando. Recibiremos los datos requeridos por medio de instrucciones verbales.

Además, este nuevo Flight Simulator agregará automáticamente al paisaje edificios, árboles, fábricas, granjas y lagos, dando así al juego una profundidad y un realismo sin precedentes. Y no podía faltar un editor, un "instructor multiplayer", nuevas lecciones de vuelo, mapas, gráficos de las diferentes rutas -para ver qué tal nos va como comandantes- y hasta nuevos modelos de aviones, como el caso del Boeing 747-400, que estaban siendo muy solicitados por todos los fans de la línea Flight Simulator.



La CPL eligió Counter-Strike para su próximo campeonato a fin de año

La Cyberathlete Professional League -www.thecpl.com- anunció que su CPL World Championship Event, a disputarse en los Estados Unidos entre el 6 y el 9 de diciembre, será de Counter-Strike y no de Quake III Arena.

La CPL es una entidad fundada en junio de 1997, que desde entonces viene liderando la liga de jugadores "profesionales" de juegos de PC. A su vez, organiza torneos que entregan, como en este caso, premios por U$S 150.000. El torneo de CS a disputarse en diciembre próximo será el que entregará la mayor cantidad de dinero en premios de todos los tiempos. El equipo ganador se llevará 50.000 de los grandes.

Muchas fueron las controversias por la decisión de la CPL, pero tengamos en cuenta que, hoy por hoy, Counter-Strike es el juego más caliente del momento. Su trabajo en equipo, principalmente, lo han convertido en el juego predilecto al momento de batallar en las redes. ¿Es éste el principio del fin para Quake III Arena y su deathmatch eterno?



Nuevas imágenes de Ozzy´s Black Skies



Todo un mundo de sensaciones metaleras... luego de 10 meses de desarrollo la gente de IRock al fin se ha dignado a mostrar nuevas fotos. Por lo que sabemos, Ozzy se integró al proyecto desde el primer día y gracias a su ayuda, y a la de sus fans, se está logrando el juego que todos querían. El abuelo del Heavy también grabó todas las voces y los temas del juego. En Ozzy´s Black Skies somos un Dragon Rider y con nuestro poderoso aliado debemos devastar todo lo que se nos cruce en el camino... El juego estará disponible también para PS2 y Xbox.









Torneos

Los torneos de BattleLAN y un nuevo local

Poco a poco, Counter-Strike fue acaparando la atención de las comunidades de jugadores de FPS. Clanes que se formaron y no se especializaron ni en Quake III Arena ni en Unreal Tournament, sino que prefirieron algo más tranquilo, fácil de aprender y con un trabajo en equipo y estratégico diferente en comparación a los juegos mencionados.
Tal es el caso que en poco tiempo se comenzaron a realizar torneos de CS en los distintos locales que tienen máquinas en red. BattleLAN Center fue uno de esos locales que se puso las pilas y organizó su primer torneo de CS; el cual se llevó a cabo los días 25 de febrero y 4 de marzo pasados, dada la gran cantidad de clanes que se anotaron, desbordando todos los cálculos.
Las reglas incluyeron doble eliminación, así que era una opción muy interesante para que los equipos novatos no quedaran eliminados apenas comenzado el torneo. El mismo día de la final, BattleLAN abrió otra de sus sucursales sobre la misma calle Lavalle, a dos cuadras del primer local. Nada menos que 50 máquinas enlazadas para correr CS, Q3A, UT, entre otros, además de contar con acceso a Internet a través de fibra óptica.

El torneo se llevó a cabo con total tranquilidad y tuvimos la oportunidad de hacer unas preguntas a Tenchu, un clan muy joven ganador del torneo.

XPC: ¿Cómo vivieron la final del torneo?

Tenchu: La final fue el partido más agradable que disputamos, más allá de que ya habíamos jugado contra el mismo clan en instancias anteriores. Durante el torneo tuvimos diferentes inconvenientes con distintos clanes, pero en la final no hubo lugar para eso. Como durante todo el torneo no tuvimos la posibilidad de jugar en el mapa que queríamos, el sorteo nunca nos favoreció. Aun así logramos sobreponernos a nuestros rivales. Para llegar hasta esa instancia tuvimos que luchar con grandes equipos como lo son DARP y el mismo X-COM.
En la final, volvimos a jugar con X-COM y otra vez volvimos a hacerlo muy bien. Ganamos ante un gran equipo. Fue un placer haber jugado con ellos la final.

XPC: A pesar de ser un clan joven, ganaron el torneo.

Tenchu: Estuvimos concentrados durante todo el torneo y dimos todo lo que podíamos dar en los momentos clave. Creemos que fue importante saber jugar con la desesperación del rival. Pero lo más importante fue que tuvimos confianza en nosotros mismos, ésa es la clave de nuestra victoria. Sabíamos que podíamos lograrlo y nos enfocamos sólo en alcanzar esa meta.

En Kimochi también hubo tiros

En el local de Kimochi Games también hubo lo suyo, al realizar el segundo torneo de Counter-Strike. ¡Parece que están todos como locos con el mod!
Si bien al cierre de esta edición se estaban jugando las rondas finales, la segunda "Counter-Strike Party" se llevó a cabo en un ambiente muy copado donde estuvieron los mejores clanes de Capital Federal y alrededores. El evento fue auspiciado por empresas como Microsoft y CD-Market y tuvo grandes premios para los ganadores. Un total de 27 clanes compitieron con los dientes apretados. Por ahora eso es todo y hasta que termine el torneo -seguramente cuando estén leyendo estas líneas- para ampliar en el tema a través de nuestro site en Datafull.com.

Novedades sobre la BairesLan

Fiel a su costumbre, la BairesLan organizó, a falta de una, dos LAN Parties desde que se hiciera la BIGONE 2000. Dichos eventos se realizaron en marzo y contaron con la participación de los habitués además de nuevos jugadores que se acercaron para demostrar de qué están hechos. También se realizó un torneo de Q3A en modo CTF (que dicho sea de paso, le servirá al Clan VDM para practicar antes de viajar a Brasil en representación de la Argentina) entre los días 24 y 31. Al cierre de esta edición todavía no había un ganador. Para más información tienen que dirigirse a *www.baireslan.com*. Dicen que la asociación tiene como objetivo este año hacer una BIGONE en las vacaciones de invierno y otra a fin de año, además de que se quiere lograr que por lo menos una vez por mes se haga una Lan Party de las comunes.

¡Concurso Kamikaze!

Nuevamente, tenemos el agrado de presentarles un concurso basado en el extraordinario poder de observación, paciencia a prueba de balas y bruta habilidad matemática del lector. El premio es nada menos que un espectacular original en caja del sabroso, frenético SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER, el Doom del nuevo milenio.

Lo que tienen que hacer es relativamente sencillo: busquen en la revista todos los *Beheaded Kamikazes* que pusimos por ahí -sin importar posición, ubicación, color ni tamaño, cualquiera, incluido éste que ven aquí abajo, así que ya tienen uno-, multipliquen el total por la cantidad de monstruos que tenía Doom II en modo Nightmare en todo el juego (sí, lo que leyeron, muhahaha, ese dato está en algún lugar de esta revista) y réstenle a ese número el puntaje obtenido por Serious Sam en el mega-review. ¿Difícil?

Haremos un sorteo entre los que manden el resultado correcto a nuestra casilla de e-mail *xtremepc@ciudad.com.ar* antes del 17 de abril de 2001. No se olviden de poner en el mail su nombre completo, número de documento, teléfono y cómo conocieron a Xtreme PC. La omisión de cualquiera de estos datos anulará, indefectiblemente, la posibilidad de concursar. En serio. ¡AAAAAAAAAAAAAAAAHHHHHHHH!

lanzamientos nacionales

los títulos próximos a salir en nuestro país

TITULO	GENERO	COMP.	DIST.
Kingdom Under Fire	Estratégicos	G.O.D	Tele Opción
Blair Witch Project Vol.2	Acción / Arcades	G.O.D	Tele Opción
Hogs of War	Estratégicos	Infogrames	Edusoft
SimCoaster	Simuladores	Electronic Arts	Microbyte
Blade of Darkness	Acción / Arcade	Friendware	GTC
MechWarrior 4	Acción / Arcades	FASA	Microsoft
Clive Barker's Undying	Acción / Arcades	Electronic Arts	Microbyte
F1 Championship	Simuladores	Eidos	GTC
Black & White	Estratégicos	Electronic Arts	Microbyte
Tribes 2	Acción / Arcades	Sierra	GTC
No One Lives Forever	Acción / Arcades	Fox Interactive	Microbyte
PCFútbol 2001	Deportes	Dinamic	Centro Mail

6 cortitas

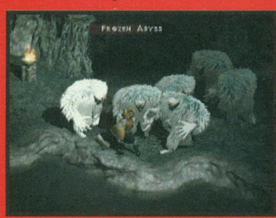
Add-on para Star Trek Voyager: Elite Force

Según Activision, la expansión incluirá una recreación del Voyager, dos nuevas campañas single player, 17 mapas inéditos para el modo multiplayer y una docena de modelos nuevos para los personajes.



Habrá dos nuevos modos de juego: uno basado en equipos y un modo Asimilación. El primero permitirá a los jugadores seleccionar una clase de personaje con sus respectivos skill bonus, mientras que en el modo Asimilación los trekkers deberán neutralizar a un invasor borg antes de ser asimilados. El pack estará lista para otoño en nuestro país.

Diablo II Expansion Set



La expansión de Diablo permitirá personificar a una Asesina, una mujer de negros ropajes, experta en artes marciales, ocultarse y colocar trampas y un Druida cubierto por una capa de piel, amigo de las bestias salvajes, con el poder de transformarse en un licántropo.

Fox busca distribuidores

Fox Interactive abandonó la distribución de juegos para dedicarse exclusivamente a producir títulos basados en sus propias licencias. Con tal motivo, está buscando interesados en distribuir sus últimas producciones tanto en PC como en consolas, entre las que se cuentan Buffy The Vampire Slayer, Planet of the Apes (basada en la nueva peli de Tim Burton), y Alien vs. Predator 2, No One Lives Forever y Aliens: Colonial Marines para PlayStation 2.

The Sims: House Party en venta

House Party es la última expansión del simulador de vida virtual de Maxis, que todavía sigue en la lista de los más vendidos. Esta expansión agrega toda una nueva variedad de ambientes, trajes y objetos, además de permitir que organicemos fiestas para el contento de nuestros amigos, los Sims. Incluso podremos decorar nuestras casas con una onda disco, rave, country o toga (?) y hasta comprar pisos con luces, toros mecánicos y tortas sorpresa con minitas adentro. ¡Indispensable!
Para cuando lean esto, House Party estará a la venta en los EE.UU. por $29.99.-

Se atrasa Desperados

El RTS de Infogrames ambientado en el Lejano Oeste recién desensillará en mayo. Según los voceros de Infogrames, la razón de esta pequeña tardanza tiene un sólo motivo: concederles un poquito más de tiempo a los desarrolladores, los chicos de Spellbound Software, para retocar algunos detalles y darle el vistazo final al juego. A no desesperar, entonces, que dentro de no mucho andaremos a los tiros y cubiertos de polvo por las calles de Nuevo México. ¡Yeeeha!

Filme de Duke Nukem

Dimension Films, junto a Threshold Entertainment y Larry Kasanoff (productor de los filmes de Mortal Kombat) será la responsable de filmar la película del bruto Duke. Hasta ahora sólo se sabe que Duke irá al espacio en una peligrosa misión en la que tendrá que interceptar y destruir una nave alienígena. Duke Nukem: la película será prohibida para menores de 13 años. Todavía nadie tiene idea de cuándo estaría el film en los cines. *What are you waiting for, Christmas?*

xtremecd

ESTE MES:

DEMOS
No One Lives Forever Mega Mix Demo
Desperados: Wanted Dead or Alive
Echelon
Operation: Flashpoint
Space Trippers
Summoner
Kohan

PATCHES
Deus Ex 1.014f (Single Player)
Deus Ex 1.109fm Multiplayer
NOLF Update #2
Winamp Christmas Dancer 1.0
Hidden & Dangerous 1.3
Requiem 1.3
Virtual Pool 3 v3.0.9.5
Half-Life 1.0.0.6

HERRAMIENTAS
CuteFTP
Desktop Architect 2.0
DirectX 8.0a (redistribución)
Download Accelerator Plus 4.3
Download Accelerator Plus Lenguage Pack
GameSpy Arcade 1.01b
GeForce Tweak 3.0
Internet Explorer 5.01 SP2
MemTurbo 2.1
Microangelo 5.1
Winamp 2.73 Full
WinRAR 2.8
Winzip 8.0

ADD-ONS
Counter-Strike 1.1 (actualización)
El Clan Fragteam (demo UT)
Ping of Death Bot V1.4x

VIDEOS
Icewind Dale: Heart of Winter
Tropico
Project Eden

EXTRAS
3D Mars Mission
BattleMail Kung-Fu
BattleMail Kung-Fu Tournament Manager
Monkey Island WM Skin Stress
Colección de Wallpapers
Indice XPC al Nro. 41



Jedi Knight II en preparación

Hay rumores de que la continuación de Jedi Knight, a cargo de Raven Software, en quien LucasArts delegó los derechos, haría uso de la tecnología de avanzada que id está desarrollando para el nuevo Doom III. Lo que nadie se atreve a adivinar siquiera, al menos no por ahora, es en cuál de las trilogías de Star Wars estará basado, aunque algunos intuyen que sería en la que todavía no vimos completa, es decir, en la primera; específicamente en el Episodio II, cuyo estreno se espera para 2002. Hacerlo durante la famosa Guerra de los Jedi sería más que apropiado. ¡Podríamos ver qué tiene adentro el casco de Bobba Fett!



LOS ARCHIVOS SECRETOS DE XTREME PC



Máximo A. Frías

Alias: Chicho
Edad: 22
Géneros preferidos: Aventuras gráficas, Juegos de Rol, arcades en general.
Clásicos favoritos de PC: Zak Mc Kraken, Monkey Island II, Lands of Lore.
Música: Alanis Morisette y bandas de sonido de películas (preferentemente instrumentales).
Hobbies: Coleccionar DVDs y cómics americanos (aunque los tengo un poco abandonados), ver anime, ir al cine.
Lo que le gusta: Los feriados, los fines de semana, las vacaciones, y todo lo que tenga que ver con no hacer absolutamente nada.
Lo que odia: El screensaver de DaN (No One Lives Forever), que el Lagarto me rompa los esquemas en los cierres de las revistas, las películas de bajo presupuesto o argumentos momíferos.
Frase Célebre: "Si está bien dejalo así"

fechas de salidas

Alone in the Dark: TNN	Darkworks / Infogrames	Otoño 2001
Anachronox	Eidos	Verano 2001
Arcanum	Troika Games / Sierra	Verano 2001
Bugs Bunny & Taz Timeb.	Infogrames	Marzo 2001
Commanche 4	Novalogic	Verano 2001
Deus Ex 2	Eidos	Verano 2001

Commandos 2
Compañía / Distribución: Pyro Studios
Fecha de Salida: Verano de 2001

Dragon's Lair 3D	Blue Byte	Otoño 2001
Duke Nukem Forever	3D Realms	¿For Never?
Echelon	Bethesda	Verano 2001
Evil Dead: Hail to the King	THQ	Abril 2001
Fallout Tactics	Interplay	Marzo 2001

Desperados
Compañía / Distribución: Spellbourne/Infogrames
Fecha de Salida: Marzo de 2001

Freelancer	Microsoft	Verano 2001
Gangsters 2	Eidos	Otoño 2001
Good & Evil	GT Interactive	Verano 2001
Hidden & Dangerous 2	Ilusion Softworks	Otoño 2001

X-COM Enforcer
Compañía / Distribución: Infogrames
Fecha de Salida: Abril de 2001

High Heat Baseball 2002	3DO	Verano 2001
Legends of Might & Magic	3DO	Verano 2001
Loose Cannon	Microsoft	Verano 2001
Max Payne	G.O.D.	Verano 2001
MechCommander 2	Microsoft	Verano 2001

The Sims: House Party
Compañía / Distribución: Maxis / Electronic Arts
Fecha de Salida: Abril de 2001

Metropolis	Interplay	Verano 2001
NFS: MotorCity OnLine	EA	Verano 2001
Neverwinter Nights	Interplay	Verano 2001
Pretorians	Eidos	Verano 2001
Sid Meier's Civilization III	Firaxis / Microprose	Verano 2001



Star Trek: Dominion Wars
Compañía / Distribución: Simon & Schuster
Fecha de Salida: Otoño 2001

SimMars	Maxis / EA	Verano 2001
SimsVille	Maxis / EA	Otoño 2001
Startopia	Eidos	Verano 2001
Star Trek: Dominion Wars	Simon & Schuster	Verano 2001
The World Is Not Enough	EA	Verano 2001

Tropico
Compañía / Distribución: Take 2 Games
Fecha de Salida: 30 de abril de 2001

Thief III	Eidos	Verano 2001
Warcraft III	Blizzard	Otoño 2001
Wizardry VIII	Sir Tech	Verano 2001
Worms World Party	Interplay	Abril 2001

Tribes 2
Compañía / Distribución: Sierra
Fecha de Salida: Verano 2001



Fechas estimativas de lanzamiento en los Estados Unidos. Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Titus Software / Team 17
INTERNET: http://wwp.team17.com/.
FECHA DE SALIDA: Principios de Abril
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estrategia por turnos

Worms World Party

Los gusanetes más chaposos de la PC vuelven al campo de batalla

Por Diego E. Vitorero



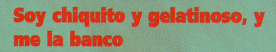
Quién diría que unos pequeños gusanos -que más que gusanos se parecen a una gomita Yummy nos darían tantas satisfacciones a los usuarios de PC? Jugabilidad, estrategia y humor son las cosas que más se nos vienen a la mente cuando pensamos en la saga Worms. Y a más de un año de que Worms Armageddon hiciera estragos, Worms World Party llegará para enfiestarnos a todos.

Para quienes no lo conocen -mala cosa- Worms se trata de un juego de estrategia por turnos muy especial, en donde comandamos a un grupo de gusanos armados hasta los dientes. Estas orugas pueden manejar todo tipo de armas básicas como son pistolas, ametralladoras, granadas de mano o morteros. Una de las cosas que nos hizo más adictos al juego fue que nuestro arsenal contaba además con algunas de las armas más locas que hayamos visto jamás, como son una oveja explosiva y sus diferentes variantes, una lluvia ácida que caía del cielo, bananas que estallaban y una infinidad más que de seguro todos recuerdan con alegría.

Worms World Party está orientado al juego en multiplayer por Internet. Para ello, Team 17 ofrecerá un portal gratuito para jugar llamado WormNet en el cual, además de hacer partidas, podremos chatear, ver noticias de último momento, organizar partidos, participar de la liga oficial de "gusanos luchadores", descargar los últimos patches y muchas cosas más. Dicho portal estará dividido en varias secciones según los modos de juego y experiencia de los participantes.



Otro aspecto que mejoró respecto a WA, es el tutorial con el que es posible entrenar los diferentes aspectos del juego. Las misiones de entrenamiento ahora serán muchas más y mejores, además de que explicarán más a fondo cada uno de los elementos del juego por medio de una enciclopedia para gusanos.



Soy chiquito y gelatinoso, y me la banco

Quizá la novedad más importante de WWP será la inclusión del WormPot, algo así como una ruleta con tres fases que podremos activar para crear nuevos parámetros que afectarán directamente los modos de juego. Esto nos dará como resultado... ¡más de 400 modalidades de combate diferentes! El modo que nos quede definido tras utilizar el WormPot dependerá de las reglas elegidas, básicamente. Por ejemplo, uno de los modos que traerá el juego será similar al de Team Fortress. Se llama Fort y su mecánica se fundamenta en defender la base de los enemigos. Para cumplir nuestro cometido, los gusanos se especializarán en un tipo de armas. Tendremos personajes que manejarán armas explosivas, otros que serán unos capos con materiales de construcción y estarán los que serán letales con armas pesadas; todo esto afectará abruptamente la estrategia del juego.

Se prevé que la versión para PC salga junto con una para la Dreamcast, pero lamentablemente no serán compatibles y no podremos aplastar a los gusanitos consoleros del mundo. Por lo menos hasta que Team 17 lance un patch que compatibilice ambas plataformas.

Es muy posible que Worms World Party esté a la venta cuando estén leyendo esta nota. Quédense tranquilos que, para el mes próximo, si es que no se atrasa, tendrán un informe completo de todo lo acontecido con los insectos más carismáticos que la PC tuvo en sus largos años.

Así que ya saben... ¡Más vale gusano en mano que cien lombrices volando!

DOLBY® DIGITAL 5.1 SOUND BLASTER®



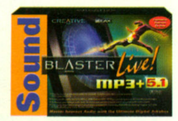


Hasta ahora, tener la calidad de sonido del cine en su PC estaba fuera del alcance. Pero con la llegada de la nueva Sound Blaster® Live!™ Platinum 5.1 con la tecnología Dolby® Digital 5.1 y su colección completa de juegos y software (programas) utilitarios, la experiencia con juegos, música y películas en su PC pasan a ser una experiencia aún más emocionante. Con los efectos sonoros EAX™ usted puede adaptar el sonido a su gusto, **control remoto** para navegar a través de su colección de música MP3 y el nuevo **Live!Drive™ IR** con conexiones frontales para todos sus accesorios... ¡es la solución absoluta para entretenimiento en el PC!

No importa el sistema o necesidad que usted tiene, siempre hay una solución Sound Blaster® Live! ¡con la tecnología Dolby Digital ideal!







CompuCompras • CompuMar • CompuMundo • Multimedia Saint Eloi • Nextland Plus Computación • Supermercados Libertad • Terabyte • Virtual Center





Visite **www.soundblaster.com** para más información.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Terminal Reality / G.O.D.
INTERNET: www.iflytri.com
FECHA DE SALIDA: Mayo 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Simuladores

Fly! 2

Se viene una nueva turbulencia para el simulador de Microsoft

Por Pablo Benveniste



Allá por septiembre de 1999, Microsoft aprendió que si hay algo que no puede monopolizar es el aire. Más de un año después y luego de varias actualizaciones y agregados, Gathering of Developers y Terminal Reality están a punto de deleitarnos con Fly! 2, un nuevo simulador de vuelo civil que promete innovadoras sorpresas.

Desde su primera versión, Fly! se distinguió de su competidor sobre todo en lo que hace a la reproducción de las aeronaves. Además, sólo contábamos con aviones de menor porte que no se comparan con los grandes jets de pasajeros. La concepción de Fly! 2 será similar, aunque completamente renovada.

En materia de aeronaves, las nuevas incorporaciones serán el helicóptero Bell 407 (primo cuatripala del conocido Jetranger del FS) y el moderno turbohélice Pilatus PC-12. De entre los aviones de la edición anterior, han quedado el Cessna 172, el Beechcraft B200 King Air y el Raytheon Hawker 800, todos estos actualizados más que nada con el nuevo estándar gráfico. Este último consta de estructuras que rondan los 7000 polígonos y texturas de hasta 1024x1024 de resolución (en comparación a los 1000 polígonos y definiciones de 256x256 del viejo Fly!). Por otro lado, la capacidad para agregados será más amplia, pudiendo soportar vuelos supersónicos y acuatizajes.





Siendo ya un sinónimo de realismo total, Fly! 2 apostará a ser un poco más amigable con los que por primera vez se sientan ante un panel de instrumentos completamente funcional, cuatro veces mayor a la pantalla de su monitor. Con el fin de no degradar los modelos de vuelo, estará disponible un copiloto con tintes de instructor y rutinas de entrenamiento específicamente diseñadas. Además, contaremos con "aventuras" y modos multiplayer preparados para vuelos tanto realistas como de entretenimiento.

Fly! 2 abarcará detalladamente diez ciudades y un área exclusiva para entrenamientos. Aparte de las ya existentes Nueva York y Los Angeles, las nuevas incorporaciones respecto de Fly! serán Denver y Washington DC en Estados Unidos y Londres, París, Vancouver, Hong Kong y Calgary en el resto del mundo.

Fly! 2 promete un detallado sin precedentes incluso en las ciudades que quedaron del Fly! original. Los mapas satelitales son otra vez la base, la diferencia estará en que tanto la resolución de las texturas como la precisión en las elevaciones serán cuatro veces mayor a los logros de la principal actualización de Fly!, es decir Fly! 2K. También es destacable que la visibilidad aumentará de 16 Km a casi 100 Km.

Al tema de los escenarios no escapa un nuevo editor que permitirá realizar modificaciones aun durante el vuelo o crear paisajes desde cero. La idea no es anular un futuro kit de desarrollo sino generar una opción más accesible y menos poderosa para principiantes. Todo este despliegue culminará con detalles de etiqueta como vehículos en movimiento y aves así como efectos que harán uso de las ventajas del DirectX 8.



Desde ya que para Fly! 2, la naturaleza no pasará sólo por los escenarios. Como debe ser, los factores climáticos estarán más desarrollados que nunca, sobre todo en lo que hace a vientos. Después de todo, ¿quién rechazaría enfrentar un tornado a bordo de una avioneta (obviamente sentado cómodamente frente a un monitor)? Bueno, pero a no impacientarse que todavía hay que esperar al menos hasta mayo. Mientras tanto, surge la incógnita acerca de cómo se prepara Microsoft con su ya confirmado Flight Simulator 2002, para enfrentar un horizonte bastante turbulento.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Pop Top Software / Gathering of Developers
INTERNET: www.godgames.com
FECHA DE SALIDA: 30/04/2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégico

Tropico

Simulación de país bananero

Por Maximiliano Ferzzola



Nene, ¿qué querés ser cuando seas grande?

-¡Dictador, mami, dictador!

Poptop, luego del interesante éxito que tuvo con su Railroad Tycoon 2, no se iba a cruzar de brazos y esperar vivir toda una vida gracias a los trenes. Y así es como nos llega Tropico, otro juego de estrategia, al estilo City Building en donde el principal objetivo es mantener a la gente gobernada. ¿Cómo? Bueno, eso no importa... tanto el miedo como la felicidad sirven para el caso. Lo importante es que nadie cuestione nuestro régimen... ¡Y pobre de quien lo haga!



Emulando a Fidel



La cuestión es simple. Por alguna razón terminás siendo el dictador de una republiqueta bananera, es un trabajo sucio pero alguien tiene que hacerlo. Los métodos que uses son asunto tuyo. Tanto un régimen de terror como uno justo y franco tienen sus carencias. Pero no hay fórmulas, todo depende del humor con el que te hayas levantado esa mañana. El objetivo principal de Tropico será, justamente, tener a la muchachada que habita la isla gobernada y, por lo menos, llenar sus necesidades básicas: alimentación, vivienda, trabajo y salud, entre otras cosillas... digamos, por más malos que seamos, nadie querría gobernar un país de cadáveres ¿no? (N.de.E.: No profundicemos en el tema, ¿eh?). Pero el equipo de Poptop insiste en que, a pesar de que ese objetivo suene muy a "The Sims" -y que la interacción con los habitantes será muy dinámica- el juego no dejará de ser un City Building ya que, para tener un país como la gente, primero deberemos tener los elementos necesarios.



¿Y qué pasa si los mato de hambre?

Bueno... como que a la gente no le gusta que la maten de hambre. La Iglesia se pondrá en nuestra contra, las facciones rebeldes intentarán derrocarnos -aunque rebeldes hay siempre-, otros países querrán meter sus malditas narices, la gente organizará tumultos, las fuerzas armadas de nuestro mismo país nos querrán cargar, etc, etc... Bah, digamos que no nos conviene. Lo que no quiere decir que, bueno... je, llenemos nuestras arcas mientras hacemos feliz a la gente.







¡Uno tiene que pensar en su futuro también, che! Son varios los factores que hacen a la gente feliz: comida, refugio, trabajo, libertad política, salud, seguridad, dinero, que no haya desigualdad de clases, entretenimiento y religión. Para lograr un paraíso donde todos son felices, tenés que cubrir todos y cada uno de esos requisitos. Pero... ¿quién quiere gobernar un paraíso? Nah, demasiado aburrido.

¡100 estructuras para construir!

Ajá, así es... o por lo menos lo que promete la gente de Poptop. Algunas de ellas son: viviendas (casas, departamentos, casas de lujo), industria (fábricas de cigarrillos, de joyas, procesadoras de alimentos, destilerías de ron), granjas de bananas, maíz, cocos, café, tabaco, etc. Minas excavadoras. Atracciones turísticas como ser hoteles, spa, casinos, playas y todas esas cosas lindas que logran desenchufar al turista y sacarle hasta el último dólar. No debemos olvidarnos de los lugares de entretenimiento como los clubes nocturnos, restaurantes, estaciones de radio, estaciones de TV y pubs. La infraestructura vial y militar cuenta también con gran variedad de edificios a construir, así como la gubernamental y la de servicios humanos. Sí, las contamos y, si estos muchachos cumplen, las estructuras a edificar llegan a cien.

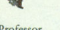
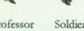
Clases sociales

Y sí, siempre van a haber clases sociales y siempre cada una va a tener sus reclamos. Los plebeyos son gente comunacha que se conforma con poco. Casa, comida y que los ricos sean menos ricos. Constituyen la mano de obra de todo nuestro país, habrá que tenerlos contentos. Por su parte, los ricos quieren impuestos más baratos para sus tramoyas, un buen clima de negocios y calles seguras. Y también nos conviene tenerlos a ellos contentos... o abandonarán el país y nuestra economía entrará en recesión (N.de.E.: Me suena... ¿dónde lo vi yo a esto?). La clase militar quiere poder y prestigio... no los hagas enojar. La Iglesia quiere muuuuchos templos por tooodos lados y que no haya paganos. Mirá, no te pongas en contra de los clérigos, pueden volver a los plebeyos en tu contra. Por último están los expatriados, que son extranjeros que están viviendo en tu isla por una razón u otra... a ellos los mantiene contentos una política de canje justa y relaciones internacionales suaves. O sea, y como se habrán dado cuenta, no se puede estar bien con todos (N.de.E.: ¡Ahora te entendemos, Chupete!).

Supuestamente, estaremos viendo este título a fines de abril. Nuestro sueño de ser un dictador se hará realidad con Tropico, mis generales. Sólo esperamos que el Tío Sam no se meta en el medio de nuestra tiránica dictadura... XPC

TERCER MUNDO





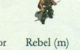
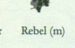
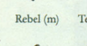
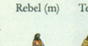




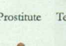


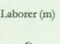


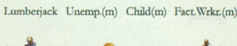










Banker	Miner	Professor	Soldier
Doctor	Rebel (m)	Teacher	Farmer (m)
Fisherman	Prostitute	Teamster	Journalist
Laborer (m)	Bishop	Tourist (f)	Tourist (m)
Lumberjack	Unemp.(m)	Child(m)	Fact.Wrkr.(m)
Police	Elsie the Cow		Mother



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Rival Interactive / Simon & Schuster
INTERNET: www.rivalinteractive.com
FECHA DE SALIDA: Agosto 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégico

Real War

Estrategia en tiempo real diseñada para el Pentágono

Por Leonardo Panthou

Basta de aliens acribillados por mechs o demonios convocados por hechiceros. Queremos un RTS que nos brinde acceso a tecnología moderna y genuina. ¿Y quién mejor para llevarlo a cabo que OCI, una empresa que desarrolla simuladores militares para el ejército de los EE.UU.?

OC Incorporated (OCI) es un contratista del gobierno estadounidense que produce programas estratégicos y educacionales para el ejército. Hace unos años desarrolló Joint Force Employment, un simulador militar usado para enseñar tácticas militares relacionadas con la coordinación de las diferentes ramas militares (la Fuerza Aérea, la Armada, la Marina y la infantería de Marina). OCI se acercó a varios publicadores para que lo ayuden con Joint Force. Simon & Schuster aceptó pero afortunadamente puso una condición: que le permitan hacer una versión comercial del simulador militar. OCI entonces creó Rival Interactive para que se encargue de esta versión, que lleva el nombre de Real War y que espera ver la luz este Invierno. Rival Interactive cree que el jugador promedio no quiere un simulador de guerra excesivamente realista, por eso piensa darle a Real War un enfoque más divertido, aunque sin duda su nivel de realismo superará al de muchos RTS conocidos.

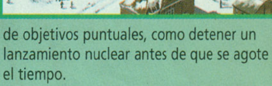
La campaña para un jugador nos ubicaría en el año 2007, cuando un grupo terrorista ataca una base naval estadounidense. En represalia, EE.UU. bombardea la base terrorista y sin querer detona las armas nucleares que estaban allí escondidas. Los EE.UU. caen en la trampa: son acusados de lanzar un ataque nuclear y se forma una alianza multinacional en su contra que se identifica como ILA (Independent Liberation Army). La campaña podrá ser jugada desde ambos bandos, cada uno con 12 misiones. En lugar de exterminar a todos los enemigos, las misiones se orientarán más al cumplimiento de objetivos puntuales, como detener un lanzamiento nuclear antes de que se agote el tiempo.











Del multiplayer todavía no se sabe mucho. Se espera que hasta ocho jugadores puedan participar en batallas donde triunfe quien haga uso de las mejores tácticas, y no quien supere la producción del enemigo.

Armamento de verdad

Para obtener datos modernos sobre el comportamiento de las unidades y del armamento OCI recurrió a la FAS (Federación de Científicos Americanos). Gracias a ello veremos más de 40 unidades de la vida



¿ME DA FUEGO, POR FAVOR? Un par de helicópteros deshabilita el puente para impedir el paso de los tanques.

real (de EE.UU. y otros países), que incluirán infantería, vehículos armados (M1A1 y T80) y submarinos nucleares. En el sector aéreo encontraremos docenas de helicópteros, cazas y bombarderos, desde F-16s, B-52s y S3s, hasta aviones de operaciones especiales que arrojan panfletos desmoralizantes a las tropas enemigas para que se pasen a nuestro lado. Incluso será posible ordenarles a las unidades aéreas que realicen maniobras evasivas o lancen bengalas para eludir misiles.

Olvídense de ese look cartoon que tiene la gran parte de los RTS, porque la dirección artística de Real War está tomando un camino más convincente. Las unidades serán modeladas en 3D, excepto los soldados que se mantendrán en el plano bidimensional, al igual que el campo de batalla. Habrá soporte para aceleración 3D aunque podrá correr también bajo modo software. Desde una perspectiva isométrica observaremos tres tipos de escenarios: desérticos, árticos y selváticos, que pueden ser combinados. Para evitar que los mapas resulten repetitivos, varios de ellos contendrán elementos únicos como montañas, puentes, etc. Detalle tras detalle, el campo de batalla dará lugar a muchas situaciones realistas: las unidades podrán ser camufladas detrás de los árboles, dejarán huellas en la nieve y tendrán la ventaja cuando luchen desde terrenos más altos.

Como no es muy convincente andar recolectando oro mientras desplegamos nuestras fuerzas, se nos otorgarán "puntos de suministros" que podremos gastar para crear unidades en cualquiera de nuestras bases. Los refuerzos podrán ser destruidos mientras llegan en barcos, camiones o aviones. Por eso, una buena estrategia consistirá en cortar la línea de aprovisionamiento enemiga mientras aseguramos la nuestra.



Interface

La interface es la acostumbrada en este tipo de juegos (clic-seleccionar-clic-atacar), aunque viene acompañada de algunas novedades. La primera es que cada clase de unidades (tierra, agua, aire, fuerzas especiales y edificios) tendrá su propia barra. A través de estas barras podremos elegir cualquier unidad o grupo de unidades independientemente del lugar donde se encuentre la cámara. Esto hará posible que enviemos un par de bombarderos a destruir un puente, sin sacar nunca la vista de nuestro objetivo (los que jugaron Shogun: Total War sabrán a qué me refiero). Y si alguna barra les molesta, simplemente la cierran para no tener que preocuparse más por ella. De hecho, es posible jugar sin ningún menú y redefinir el teclado para tener a mano todos los comandos importantes.

La segunda novedad son los diferentes modos de ataques grupales. Está el ataque grupal convencional: seleccionamos un grupo de unidades, luego seleccionamos el grupo de enemigos que queremos atacar y cada una de nuestras unidades irá con un enemigo diferente. En cambio, cuando apliquemos el ataque "enjambre" sobre un grupo enemigo, todas nuestras unidades atacarán uno por uno a sus integrantes. El tercero es el ataque simultáneo, que sirve para que nuestras unidades sincronicen su ofensiva y disparen todas al mismo tiempo.



Expectativas

Todavía es muy temprano para decirlo, pero espero que en ciertos aspectos Real War se convierta en el Counter-Strike de los RTS. Es decir, un título accesible que incremente la demanda de realismo en el género, con armas reales que se comporten como tales y con objetivos que incentiven la correcta coordinación de nuestras fuerzas. Todo eso, sin dejar la diversión de lado.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Black Isle / Interplay
INTERNET: www.interplay.com
FECHA DE SALIDA: No hay información disponible
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Aventuras / RPG

Baldur´s Gate II: Throne of Bhaal

El fin de toda una leyenda

Por Santiago Videla

Ya falta poco tiempo para que la primera y única expansión oficial para este impresionante clásico vea la luz y, además de prometer una experiencia comparable al juego original, entre otras cosas marcará el final de la exitosa saga tal y como la conocemos.

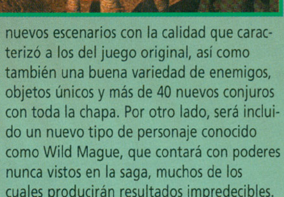
A diferencia de los que normalmente son las expansiones que Black Isle hizo para sus aventuras, como por ejemplo Tales of the Sword Coast en el caso de Baldur´s Gate y Heart of Winter en el caso de Icewind Dale, Throne of Bhaal tomará la historia original que cuenta la leyenda del dios Bhaal, que tanto alucinó a los seguidores de esta saga y la llevará a un final aparentemente definitivo en el cual el protagonista cumplirá su destino como descendiente del maligno ser.

Una de las características de esta expansión que más nos llamó la atención es que esta nueva aventura aparentemente tendrá un desarrollo tan largo como el de Baldur's Gate II y además tendrá una amplia gama de aventuras secundarias como ha sucedido siempre a lo largo de la serie.

De acuerdo con los comentarios salidos de Black Isle, Throne of Bhaal elevará el límite de experiencia de los protagonistas hasta los 8.000.000 de puntos, con lo que podremos llevar a nuestros personajes aproximadamente hasta el nivel 40, lo que tal vez represente el nivel más alto permitido en un juego basado en el universo de Dungeons & Dragons. Con estos anuncios, la gran duda que surge es si realmente se podrán usar los personajes de este juego en el próximo gran proyecto de esta firma, que es nada menos que Neverwinter Nights, como se anuncia dentro de BGII, ya que de ser así estaríamos empezando con protagonistas de nivel 40 o más, algo un poco exagerado, en especial para los menos experimentados.



Volviendo a esta expansión, Throne of Bhaal introducirá una amplia gama de nuevos escenarios con la calidad que caracterizó a los del juego original, así como también una buena variedad de enemigos, objetos únicos y más de 40 nuevos conjuros con toda la chapa. Por otro lado, será incluido un nuevo tipo de personaje conocido como Wild Mague, que contará con poderes nunca vistos en la saga, muchos de los cuales producirán resultados impredecibles.



Throne of Bhaal funcionará de una forma muy parecida a lo que se ve en la expansión para Icewind Dale, es decir que tendremos la opción de jugar a partir del final de BGII o toda la aventura completa, incluyendo los nuevos agregados, lo que suena interesante en caso de que todavía no hayan jugado a este alucinante RPG.

Por lo que sabemos, la expansión estará en la calle alrededor de mediados de abril o principios de mayo y espero que realmente todo salga de acuerdo a lo anunciado. No vayan a mandarse otra macana como hicieron con Heart of Winter, del cual pueden ver el review en la página 57.





¡No te pierdas el número aniversario!
ANIME • MANGA • TRADING CARDS • MAQUETAS • SERIES
NUKE
¡CUMPLIMOS UN AÑO!
AÑO 2 NUMERO 9
ARGENTINA $3,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 10.700
CHILE $1.470 • BOLIVIA $14,30 • VENEZUELA $1820
TU DOSIS MENSUAL DE ENERGIA FOTONICA
SLAM DUNK!
¡EL NUEVO JUEGO DE MACROSS!
¡LA NUEVA SERIE QUE CONQUISTA LA ARGENTINA!
INFORME ESPECIAL: LOS EQUIPOS, PARTIDOS Y RIVALES EL ANIME, LAS PELICULAS Y LOS VIDEOJUEGOS!
EL FINAL DE FURI KURI
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 1515-1697
00009
771515 169001
LINKS DE INTERNET • VIDEOGAMES • MAGIC • POKEMON CCG

OPERATION FLASHPOINT

En el número anterior les presentamos las primeras imágenes de este espectacular proyecto, que hasta parecía demasiado bueno para ser verdad, y anunciamos que pronto habría más novedades. Bueno, un mes ha pasado desde ese entonces y ahora, con la primera versión de prueba funcionando en nuestras manos, les contamos lo que hay de cierto detrás de todo esto.

En una época en la que no todos los títulos que aparecen terminan siendo lo que prometen, era difícil creer que en un proyecto tan ambicioso como éste todo quedaría tal y como se anunció en un principio. Para nuestra sorpresa, esta primera versión Beta de Operation Flashpoint nos mostró que el juego no sólo está saliendo de acuerdo a lo previsto, sino que es mucho más impresionante de lo que aparentaba, lo que sin dudas nos dice que la versión final tendrá todo lo necesario y tal vez más para convertirse en el clásico que todos estamos esperando.

En las ocho misiones que incluye esta versión experimental, pudimos apreciar todas las características más importantes del juego, ya que están especialmente editadas para mostrar en gran parte lo que veremos en el producto final.

Aunque ni el modo Multiplayer ni el editor estaban incluidos aquí, nos encontramos con un juego que, por decirlo de alguna manera, resultó ser más estable y sólido que la versión final de Hidden & Dangerous con todos los patches encima, y además nos topamos con unas cuantas sorpresas y novedades que vamos a ir comentando de aquí en adelante. Cabe destacar que todas las imágenes que acompañan esta nota están sacadas de la susodicha versión de prueba, ¡por lo que únicamente podrán verlas aquí!

Tal como comentamos en la nota del mes pasado, uno de los aspectos más impresionantes de Operation: Flashpoint son los vehículos que podemos usar. En esta versión tuvimos acceso a la mayoría de ellos, con excepción de los aviones y las lanchas, algunas de las sorpresas que se muestran en la introducción.
El sistema de control de cada vehículo resultó ser muy simple y cómodo, especialmente el de los helicópteros, lo que nos asegura que hasta los más novatos podrán convertirse en pilotos en cuestión de segundos.



Además de contar con controles muy cómodos, el juego nos presenta una interface muy funcional, que nos permite realizar una enorme variedad de acciones sin mayores complicaciones.
Al acercarse a cada cosa con la que podemos interactuar o usar, como ser un cadáver o cualquier unidad, aparece una pequeña ventana que nos muestra las diferentes acciones que podemos llevar a cabo. En el caso de los vehículos esto es particularmente útil, ya que gracias a este menú podemos seleccionar en qué lugar queremos subirnos (piloto, comandante, artillero, pasajero, etc.) y eso es muy útil para organizarse rápidamente.



Otra de las cosas que realmente nos tomó por sorpresa fue la inteligencia de los enemigos que, a pesar de tener imperfecciones bastante lógicas, resultó ser muy eficiente. Al ser descubiertos en las cercanías de una base enemiga, pudimos ver cómo al sonar la alarma todos los soldados que están patrullando el área rápidamente buscan protección, mientras que los pilotos de los vehículos corren hacia sus respectivas unidades para salir a buscar a los intrusos. Lo más grosso del caso es que si ocasionamos muchos destrozos en un lugar, los enemigos por lo general optan por pedir apoyo aéreo y a los pocos minutos un par de helicópteros se hará presente en el lugar para tratar de ubicarnos. En caso de que sea de noche usarán sus reflectores, cosa que también podemos hacen nosotros en caso de ser los que estemos en el aire.



A la hora de tomar el papel de un comandante de escuadrón, los controles nos permiten asignar órdenes a cada miembro del grupo o a todos al mismo tiempo de una forma un tanto similar a la de Battlezone 3D. Aquí es muy importante tener en cuenta lo que puede hacer cada miembro de nuestro pelotón, ya que no todos los soldados cumplen la misma misión (médico, sniper, espía, infantería, etc.).

El daño localizado de los modelos de los personajes es otro de los detalles que nos llamó la atención, sobre todo por su precisión; incluso hasta pudimos comprobar en carne propia que, con un par de tiros en las piernas, nuestro soldado no podrá correr ni ponerse de pie sino que deberá avanzar cuerpo a tierra, arrastrándose como una cuca.

El nivel de detalle y la calidad, tanto de los escenarios como de los modelos de soldados y vehículos, es excelente, y aunque de cerca algunas texturas se ven un poco lavadas el resultado en general va más allá de lo que se conoce en el género, por lo que está garantizado que Operation: Flashpoint nos brindará una experiencia única, con un grado de realismo elevadísimo.

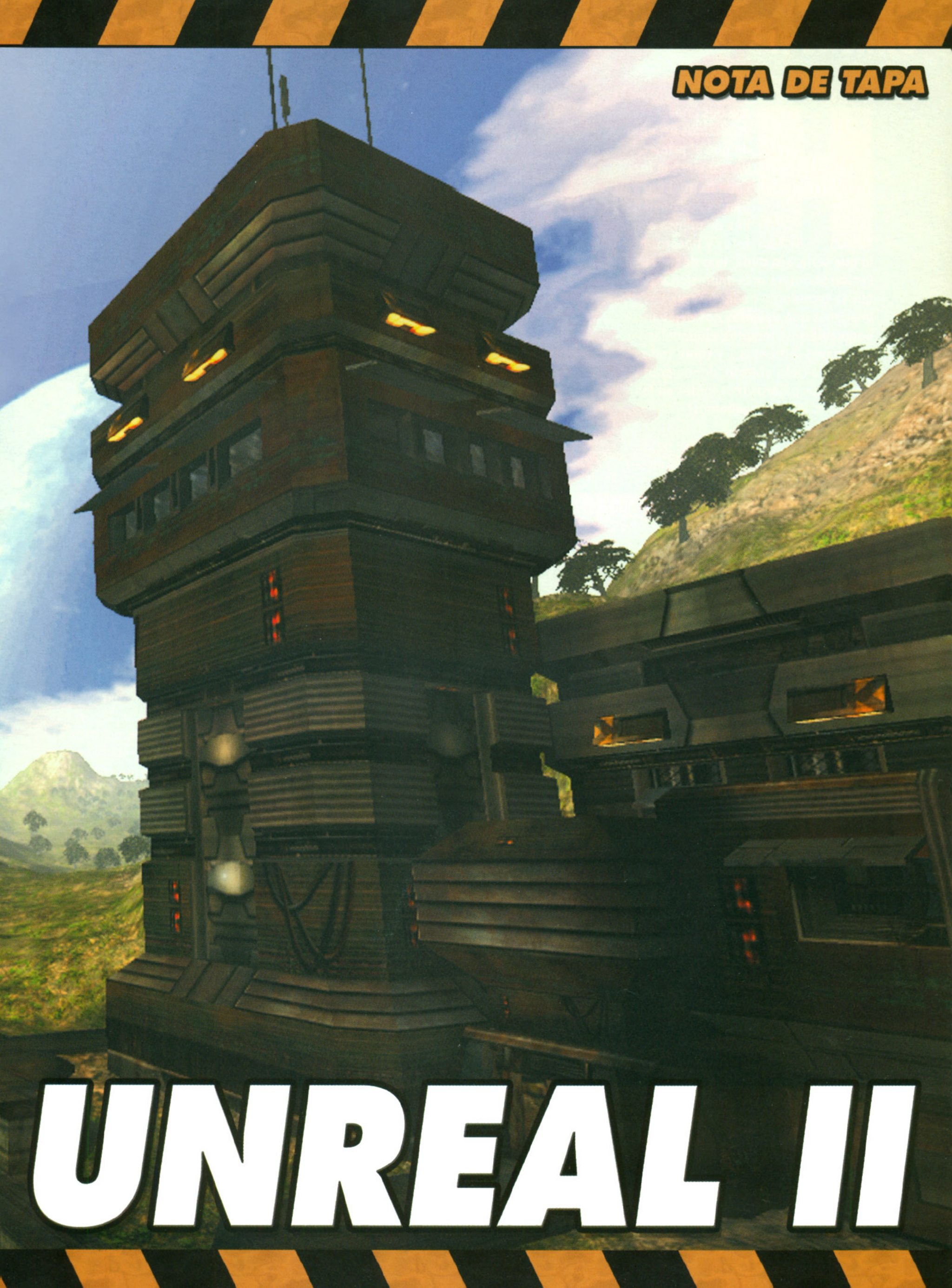
A pesar de que lo que vimos representa tan sólo una pequeña parte de lo que se viene, logró sobrepasar todas nuestras expectativas. No hace falta aclarar que ahora estamos más calientes que nunca porque salga la versión final. En el XCD que vino con esta edición tienen una demo jugable. ¡Que la disfruten!





Mantenido en secreto desde principios del 2000, el nuevo Unreal se prepara para volarnos la cabeza con un engine súper poderoso, una búsqueda a través de siete mundos y decenas de sorpresas que te revelamos a continuación.

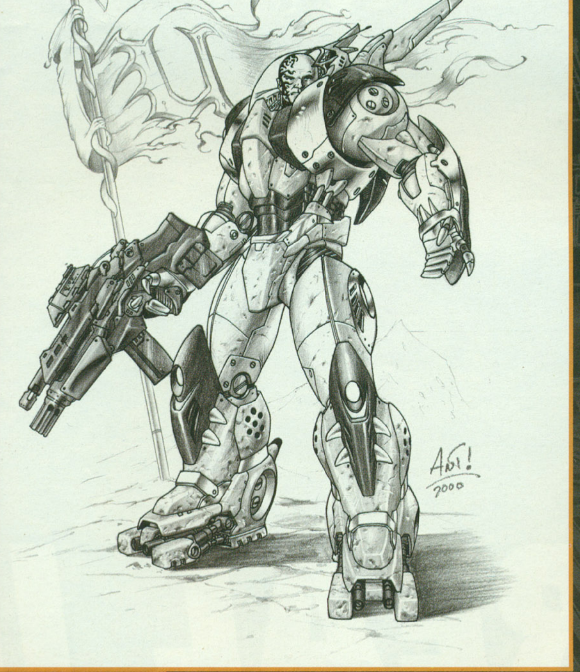
Por Durgan Skaarj Nallar


NOTA DE TAPA
UNREAL II

Hace dos años estábamos esperando que el primer Unreal viera la luz. Cada tanto, Epic Games nos enviaba kits de prensa con fotos y bocetos de lo que sería, sin duda, uno de los First Person Shooters más impresionantes que la tecnología podía ofrecer. Las imágenes que veíamos nos dejaban boquiabiertos: templos, ciudadelas, astronaves inmensas... y sobre todo paisajes a cielo abierto, donde eran visibles unos pájaros reptiloides en la distancia. ¡Nos babeábamos!

Aquellas imágenes primordiales de Unreal nos dejaban con una mezcla de sentimientos. Parecían escenas imposibles en un juego, colmadas de colores brillantes y, sobre todo, de las promesas de Epic Games, las mismas que nos venía haciendo desde hacía un lustro. Si, el engine que daba vida a Unreal llevaba cinco años de desarrollo. Cuando uno espera tanto de un juego, la simple mención de su existencia te hace transpirar las palmas. ¡Pero cuánto tiempo esperando!

El día llegó en que Unreal fue presentado a la prensa argentina, en una ceremonia realizada el 14 de julio de 1998 en el Junior Open Plaza de Buenos Aires. Allí asistimos, invitados por Edusoft, para ser algunos de los primeros testigos del impresionante FPS nacido de los laboratorios de Epic. Si bien en un primer momento estuvimos más entusiasmados con las promotoras, específicamente con las minifaldas de las promotoras (¿te acordás, Martín?), cuando la presentación del juego apareció en la pantalla gigante que coronaba el recinto, nos olvidamos de todo lo real. Lo irreal estaba ahí, brillando ante nuestros ojos incrédulos: gráficos, música, sonido, y el gruñido lejano del *skaarj*, que por entonces ya conocíamos, aunque no en persona.



HEAVY MERC

Algo en la memoria

Volvimos a nuestros hogares empuñando el compact del juego, y esa noche todos los recuerdos se borraron. Sólo nos quedó algo en la memoria, y cuando todos comentamos el asunto al día siguiente (era tarde, estábamos ojerosos, despeinados y con un litro de café en la mano), surgieron casi por unanimidad las mismas dos escenas de Unreal. La primera, muchos de ustedes se deben acordar, al comienzo mismo del primer nivel, cuando merodeamos los corredores vacíos de la nave prisión escuchando la monótona voz de la computadora central. Cuerpos por todas partes, chisporroteos, un pasillo lleno de humo. De repente, una compuerta se sella antes de que podamos atravesarla, y oímos los gritos desgarradores de un tripulante. Algo ruge y las luces parpadean. Cuando vuelve el silencio, la compuerta se abre y vemos por un instante a una criatura que abandona el cadáver y desaparece corriendo entre la niebla. ¡Guau! Aquello había sido buenísimo, nos había contagiado una verdadera sensación de terror.

La segunda escena memorable era cuando, un poco más tarde, las luces empiezan a apagarse una a una hasta que nos envuelve una completa oscuridad. De repente, un gruñido y el reflejo de unas cuchillas. Algo nos golpea, haciéndonos retroceder disparando instintivamente (y gritando en la realidad). Encendidas las luces, allí tenemos a nuestro primer *skaarjwarrior*, sangrando en el piso. ¡Guau otra vez! ¿Y quién no se acuerda de la sensación de asombro, al salir de la nave prisión por primera vez y encontrarse con el luminoso mundo exterior? ¿Quién no se acuerda de lo bella que resultaba la catarata, de lo brillante del sol?

ALGUNA DATA

El equipo de Legend Entertainment está compuesto por 19 artistas y programadores, más varios otros colaboradores externos. La música de Unreal II es creación de Jeremy Soule, el mismo que hizo la banda de sonido de Total Annhilation y Icewind Dale. Los efectos de sonido están a cargo de Tommy Tallarico, cuyo trabajo pudimos apreciar en Earthworm Jim 1 y 2, MDK y Messiah.

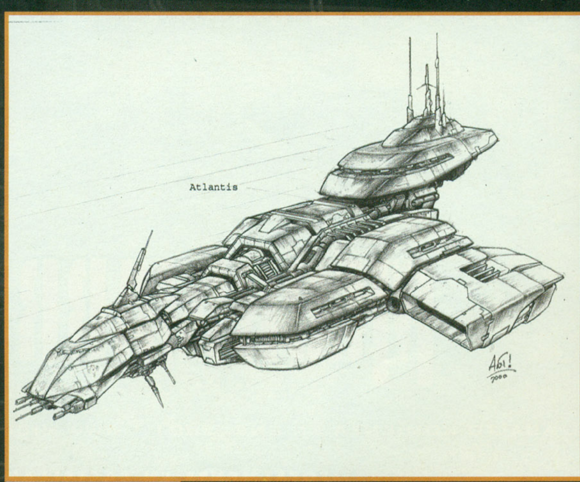
SKAARJ A LA FLAMBEAU Gracias a la GeForce 3 podremos ver efectos de luz y color mucho más cercanos a la realidad. El nivel de detalle es impresionante.

Unreal fue el primer FPS que usó scripts para crear un ambiente de inmersión en el jugador. Yo lo consideré el mejor hasta la salida del omnipresente Half-Life, en diciembre de 1998. Half-Life hacía un uso mucho más frecuente -casi constante- de eventos preprogramados, de manera que consiguió imponerse. Valve Software, de todas formas, admitió que mucha de su inspiración final había provenido de los scripts vistos durante el desarrollo de Unreal.

Luego vendría Unreal Tournament, proponiendo un juego únicamente multiplayer. Es que id Software había anunciado sus intenciones de desarrollar Quake III Arena, luego de comprobar el grado de aceptación obtenido por el dúo Dinamix/Sierra con Starsiege: Tribes. Pero ésa es otra historia.

Otra historia

Actualmente, Epic Games se encuentra trabajando en una secuela para Unreal Tournament, prevista para 2002, llamada Unreal Warfare, del que aún no han trascendido mayores detalles. Unreal II, en tanto, es responsabilidad de Legend Entertainment, a quien Epic Games le cedió derechos de desarrollo. Esto es una sorpresa, aunque a medias, ya que Legend Entertainment mantiene relación desde hace cinco años con Epic. En ese tiempo licenció el engine para hacer The Wheel of Time (una mezcla de RPG y acción muy



LA ATLANTIS

bueno, al que lamentablemente no acompañó el éxito comercial; 85% en nuestro review de XPC 26) y aun antes el magnífico pack de expansión para Unreal, llamado Return to Na Pali (89% según XPC 22). También estuvo tras Mission Critical. Es decir que Legend tiene capacidad de sobra para afrontar el proyecto Unreal II. Claro que, además de proporcionar tecnología nueva para el engine, Epic misma, de la mano de su programador líder, Tim Sweeney, supervisa el desarrollo del juego paso a paso.

Luego de disfrutar de la experiencia proporcionada por Unreal, nos preguntábamos: ¿te imaginás cómo va a ser Unreal II? Como siempre pasa con un juego cuando parece tan artística y tecnológicamente avanzado a su tiempo, nos costaba pensar en algo mejor. Una falsa percepción de la realidad, por supuesto; ¡pero es que con Unreal es justamente la realidad la que está en peligro!

Dos veces irreal

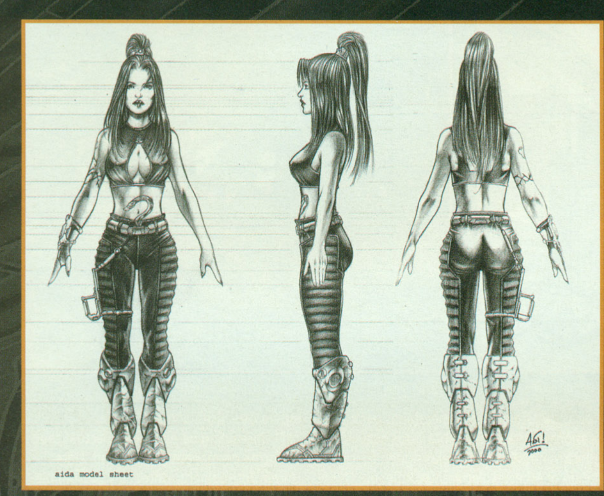
Que quede claro que Unreal II será la secuela de Unreal, mientras que Unreal Warfare será la secuela de Unreal Tournament. En consecuencia, Unreal II se trata de un juego enfocado en el modo para un solo jugador, aunque tendrá también varias clases de combate multiplayer.

Esto obedece al eventual "fracaso" comercial de los juegos puramente multiplayers. A menos que las compañías generen universos virtuales al estilo EverQuest, o como los futuros NFS Motorcity Online y Star Wars Galaxies (pueden leer un comentario sobre estos en la columna El Jinete Sin Cabeza), con los cuales puedan cobrar un abono mensual de acceso, está comprobado que no recaudan lo mismo que si dirigieran sus productos a toda clase de público. Al vender a los interesados en jugar exclusivamente vía LAN e Internet, están perdiéndose la otra mitad de sus tradicionales compradores, para quienes no alcanza con un simple combate contra bots porque prefieren algo más elaborado.

Es así que Unreal II -cuya fecha de salida se prevé a principios del año próximo- tendrá un guión lineal a través del que conoceremos la historia de la tripulación de la astronave Atlantis. Personificaremos a un *marshall* del espacio cuya tarea consiste en imponer la ley en los mundos de la periferia colonial. Estaremos acompañados por una tripulación que podrá interactuar con nosotros de una manera novedosa: el piloto, el ingeniero y Aida, nuestra hermosa oficial de inteligencia -principalmente ésta última- reaccionarán acorde a nuestro comportamiento. Para comunicarnos con ellos utilizaremos una interfaz al estilo aventura gráfica, con un árbol de diálogo muy simple pero efectivo. Si les hacemos una broma, se reirán, mientras que si demoramos mucho en responder una de sus preguntas, podrían darse por ofendidos o retirarse. También será posible interrumpir una conversación, o que nos interrumpan a nosotros cuando estemos en medio de una (me imagino que estaré siempre hablando con Aida y que todos los demás querrán interrumpirme). Cómo y cuánto influenciará este especial sistema de interacción a la aventura es algo que sólo podremos saber en la versión final. Por ahora, el objetivo de Legend consiste en obtener una mayor sensación de compromiso entre los jugadores y el juego. Los personajes, al tener reacciones aparentemente



NOS MUDAMOS Esta foto resume la imponente capacidad del nuevo engine para generar vastos escenarios al aire libre.



espontáneas, parecerán dotados de vida y personalidad. ¡Me encantaría ver cómo funciona esto!

No todo es bronca

El interior de la Atlantis será una obra de arte de la ciencia-ficción. Se está poniendo un gran énfasis en los detalles más peque-



ños para que todo parezca funcional y creíble. Será posible caminar por el interior de la nave como nos plazca, y cuando estemos listos para una nueva misión nos entrevistaremos con la oficial de inteligencia. Ella nos dará instrucciones antes de cada misión.

Habrá unos diez mundos para visitar a lo largo del juego. Cada escenario será diferente. Veremos una densa jungla en un planeta tropical, las antiguas ruinas de una ciudad extraterrestre, un subsuelo repleto de túneles y la superficie de un mundo volcánico. También recorreremos una laberíntica fábrica alienígena, nos hundiremos bajo los fríos océanos de un mundo acuático y tomaremos por asalto una astronave enemiga junto a nuestras tropas especiales.

Serán 13 misiones, divididas en 25 capítulos. La historia se contará a través de escenas intermedias hechas con el mismo engine, por la interacción con los personajes y por la acción misma de cada misión. Tal acción será, como es obvio, mucha y muy, muy furiosa. ¡Es Unreal! No sólo tendremos que acabar con todo lo que se nos cruce, sino que, siguiendo la misma línea del juego original, deberemos cuidarnos de herir a los colonos, arqueólogos, mineros y cualquier otro civil que encontremos.

Los enemigos podrían ser humanos, alienígenas, soldados humanoides y mercenarios de toda clase. Habrá más de 24 diferentes. De todos ellos, el *skaarj* es el único que ya vimos en Unreal; los demás pertenecen a la imaginación de los muchachos de Legend Entertainment.

A mi criterio, si bien estoy de acuerdo con la gran variedad de escenarios que veremos en la versión final, y me gusta el entorno de ficción donde se desarrolla la historia (y ya estoy medio loco por Aida), me parece que lo más relevante es el hecho de que cada misión requiera un tipo distinto de estrategia. Aquí es donde Unreal II puede brillar auténticamente, empujando la saga en la dirección correcta y en la que, huelga decirlo, los fans estamos esperando.

El modo Assault es sin ninguna duda el mejor de los que posee Unreal Tournament. Incita al trabajo en equipo y los objetivos y la fuerza del juego enriquecen la experiencia multiplayer. Legend lo sabe, y por eso es que mucha de la jugabilidad implementada en las misiones single player de Unreal II portan la insignia de Assault. De esta manera, habrá misiones de asalto con un escuadrón de tropas amigas -se tratará de bots cuya inteligencia será superior a la que actualmente ostenta UT-, defensa de bases y rescate de rehenes. Se intenta provocar batallas breves y difíciles de no más de ocho implicados por vez. También habrá misiones

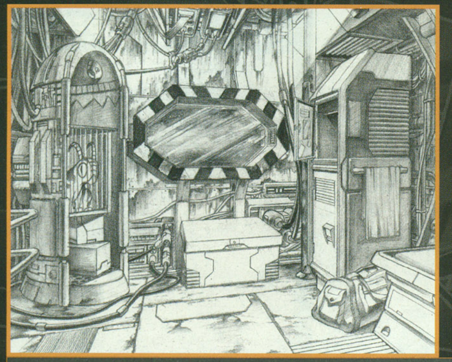
EL GUION DE UNREAL II

"Unreal II toma lugar en el mismo universo de ficción, pero el personaje principal y los lugares son diferentes a los encontrados en el primer juego", dice en el sitio oficial, recientemente lanzado (www.unreal2.com).

"Como el jugador, sos un solitario representante de la ley en un sector distante del espacio. Patrullas la región en una chirriante pero servicial nave estelar llamada Atlantis, un antiguo navío militar de escolta que fuera sacado de servicio y acondicionado por el gobierno civil mucho tiempo atrás. Estás acompañado por una tripulación de tres: Ne'Ban es un piloto confiable, Issak es un ingeniero que mantiene la nave andando y Aida actúa como oficial de inteligencia, monitoreando la situación en el sector, manteniéndote al día y proporcionándote instrucciones antes de que abandones la Atlantis para ir a una misión."

En este particular universo de Unreal, los humanos nos expandimos por toda la galaxia. Como es natural, en la periferia del universo habitado, son pocas las oportunidades de mantener el orden. Las colonias viven por lo general a su modo y practican su propia justicia. Nosotros, en el papel de comisarios, deberemos lidiar con todas las razas y hacer respetar las leyes del gobierno central. Es un trabajo difícil, pero que se ha transformado en rutina para los miembros de la Atlantis.

Los problemas comienzan cuando un grupo de arqueólogos descubre la existencia de siete objetos milenarios, esparcidos en siete mundos distantes. A partir de ese momento, el caos se desata entre las facciones que pretenden apoderarse de ellos, con la idea de que están tras la pista de algo colosal. La región se ve repentinamente envuelta en una serie de intrigas y batallas entre las cinco razas alienígenas, las propias tropas militares del gobierno humano y los guerreros provenientes de los numerosos ejércitos mercenarios. Nuestra tarea principal será viajar de planeta en planeta y apoderarnos de los artefactos antes que caigan en las manos equivocadas.





ANTES Y DESPUES Los diseñadores de niveles realizan un trabajo brillante transportando las ideas en papel a Unreal II.

donde deberemos escoltar civiles, y otras donde tendremos la necesidad de infiltrarnos muy sigilosamente ya que de lo contrario seríamos presa fácil del mayor número de enemigos. Y, claro, también estarán las misiones bien FPS, vertiginosas, donde no dejaremos *skaarj* con cabeza.

Creo que estamos ante el detalle más importante de Unreal II, ¡y lo que realmente me hace tan feliz como para estar escribiendo esto un sábado a las 4 de la madrugada! Unreal II, señoras y señores, ha incorporado la alegría del modo Assault de UT en las misiones single player. ¿No es espectacular?

Terminada una misión, regresaremos a la Atlantis para curarnos, llevar la información obtenida a Aida para conocer nuestro próximo destino, y para someter al análisis de nuestro ingeniero todos los objetos que hayamos encontrado, por ejemplo armas nuevas con las que equiparnos.

¡Armas nuevas!

En Unreal II estarán presentes las armas típicas de este universo, mejoradas para la ocasión, pero además habrá otras que nunca vimos. Entre las viejas siguen funcionando el espectacular Assault Rifle, el Sniper y el Rocket Launcher de seis cañones y mira teledirigida. También veremos de nuevo a la Granade Launcher, que esta vez será capaz de disparar granadas incendiarias, fragmentarias, venenosas, EMP y de un tipo especial llamado Stasis, que como indica su nombre puede alterar el paso del tiempo. Como resultado del estallido de las granadas de éstasis, el reloj del universo Unreal se detendrá momentáneamente, dándonos una visión a lo Matrix (¡todo el mundo quedó tocado por esa película!).

Entre las armas nuevas, el Leech Gun (Sanguijuela) puede enlentecer a un enemigo o drenarle energía. El *Takkra* se parece al arma biológica de Half-Life, dispara insectos (parecen artificiales) que siguen y aguijonean a un objetivo, o pueden formar una burbuja defensiva en torno al jugador. Una tercera arma conocida como MindClaw lanza ondas devastadoras de energía mental que te achicharran el cerebro. En total serían unas 15 armas, entre pistolas, lanzacohetes y granadas, un lanzallamas, láseres y otros juguetitos como el teleporter.

La tecnología de Unreal II

Cuando Unreal apareció nos dejó la mandíbula a la miseria. No la podíamos levantar del piso. Con la llegada de su secuela, como pueden ver en estas fotos, nos espera otra visita al médico.

El Unreal Engine está siendo actualizado en forma permanente. En verdad, Unreal, Unreal Tournament, Unreal II y presumiblemente el misterioso Unreal Warfare se construyen sobre diferentes versiones de un mismo engine que nunca deja de mejorar. Como ya dijimos en alguna Zona 3D, esta vez las mejoras son muy significativas. Los models presentan un nivel de detalle inmenso, son capaces de mostrar expresiones faciales y de moverse con naturalidad gracias al flamante sistema de animación esqueletal y composición gráfica que los integra naturalmente al entorno. Son sensibles al daño localizado, por supuesto, y tienen un modelo algorítmico de inteligencia artificial que los asemeja mucho a los

¿QUE EQUIPO NECESITAS PARA JUGAR?

Unreal II estará optimizado para ejecutarse en un equipo potente y con una placa aceleradora del tipo GeForce 3, al igual que su contendiente de fin de año, el tercero de los Doom. Pero a no desesperar, que será posible correrlo más que bien con un Pentium III 450 MHz o similar, 128 MB de RAM y una GeForce de primera generación. A principios de 2002, fecha prevista para el lanzamiento mundial de Unreal II, un equipo de tales características no suena tan descabellado... ¿o sí? En mi caso, tendría que cambiar la máquina, una vez más. ¡Muha!



IZARIAN WARRIOR

jugadores de carne y hueso.

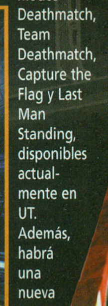
En cuanto a la arquitectura de los niveles y la generación de terreno, el poder del engine está a la vista. Así como en los personajes el conteo poligonal se multiplica por diez, en el escenario se centuplica. Esto se debe, según las palabras de Tim Sweeney, a que ya no hay necesidad de utilizar el modo de renderizado por software como ocurría con el Unreal original. Toda la potencia de las placas aceleradoras de video está a disposición del engine.

Los grandes exteriores mezclados con los detallados interiores de la arquitectura típica de Unreal ya no son geométricamente imposibles. Ahora podemos transitar por ambos con suprema fluidez, entrar y salir de todas partes sin cargar datos del disco. El terreno puede ser generado a gran escala, produciendo hermosos paisajes, todavía lejanos al fotorrealismo, pero ya sorprendentemente próximos. El sistema de generación de partículas también se ha mejorado, por lo que seremos testigos de efectos como fuego, humo, tejidos, cabello, clima y vidrios rotos extraordinariamente realistas. La física podrá ser alterada a gusto por los jugadores.

El editor también se ha actualizado a los cambios del engine y, como ya es tradición, acompañará al producto final para que todos los interesados en crear nuevos mapas, skins y mods puedan hacerlo con gran facilidad y con una curva de aprendizaje mínima.

Los modos de juego

No podía faltar un modo de combate entre jugadores, además de la campaña single player. Aquí también hay novedades muy importantes. En modo single player, será posible escalar a través de tres formas de torneo contra bots, como si estuviéramos con UT. Estos niveles también se encontrarán disponibles para jugar en multiplayer vía LAN e Internet.



En multiplayer tendremos los clásicos modos Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag y Last Man Standing, disponibles actualmente en UT. Además, habrá una nueva modalidad de combate con mucho aire a Starsiege: Tribes. Los jugadores lucharán por el control de la superficie de los planetas y artefactos alienígenas. Usarán "nanotechnology replicators" (duplicadores) para construir armas; por ejemplo torretas automáticas, campos de fuerza, sensores, robots de reconocimiento y reparación, etcétera. Se podrá seleccionar entre tres clases de jugador al comenzar la partida (la clase elegida influirá en el balance de la velocidad, habilidades, armadura y poder de fuego). Si se es un ingeniero, por ejemplo, la tarea principal será la de producir los objetos necesarios en el duplicador. Como cada ítem requiere un tiempo de producción único, el ingeniero deberá decidir qué objetos replicar y en qué orden según las prioridades de la batalla. ¡Este modo incluye, como se ve, un elemento mucho más afín a un RTS que al clásico Assault!

Unreal II en la E3

El distribuidor del juego será Infogrames, quien ya anunció sus intenciones de mostrar una versión temprana de Unreal II exclusivamente a la prensa, durante la Electronic Entertainment Expo de este año en Los Angeles. En ese momento probablemente se develen algunos detalles más. Aún faltan saber muchos datos interesantes, y confirmar algunos que por ahora no son más que rumores. Como en el caso del misterioso ser conocido como *Sea Goat*, que habitaría el interior de la Atlantis y con el cual estableceríamos contacto a principios del juego. Algunos aventuran que se trataría de un organismo simbiótico que depende de la astronave para su subsistencia, aportando a cambio un sistema nervioso para la nave... quién sabe. Por ahora, es un nuevo secreto que Legend Entertainment tiene bajo la manga.

REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC
SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90% CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

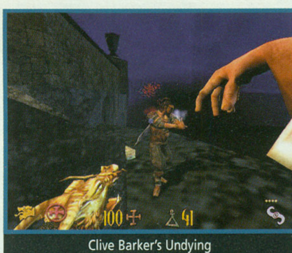
59% al 50% REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...



Serious Sam: The First Encounter



Clive Barker's Undying

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

Serious Sam	90%
Clive Barker's Undying	92%



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Euges Systems / Microids
INTERNET: www.microids.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 350MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4X, 220 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores vía LAN

PROMEDIO **61%**

Times of Conflict



Los conflictos de la estrategia en tiempo real

Por César Isola Isart

Recientemente, Microids había puesto en nuestras manos el sorprendente Far Gate, y dentro del mismo género, estrategia en tiempo real -en este caso en tierra firme- nos acerca ahora Times of Conflict, un juego que pone a nuestra disposición tres bandos en guerra, muchas unidades, una historia patética y un apartado técnico muy desconcertante.

Originalidad, últimamente tan de moda

La idea debe ser hacer un juego, después la historia se inventa al final. De otra manera no se explica por qué todos tienen el mismo desarrollo... En particular, Times of Conflict se basa en tres civilizaciones desmanteladas por la gran batalla de Isann, que pelean por recomponer sus fuerzas y obtener el poder necesario para controlar por completo el planeta Edhaer. Original ¿no? Pero no sólo la historia carece de ideas, sino también el diseño de los personajes y de las unidades. Tenemos a la chica linda por un lado, mientras por el otro vemos un pelado con un gancho en la mano, y en el medio al más malo de la película, un Bison repatriado de Street Fighter, con la sutil diferencia de que ha sido alterado y ahora trae implantes orgánicos que cumplen la función de antena satelital.

Si pudimos soportar la historia...

No nos queda otra que poder jugar Times of Conflict a pesar de que la cámara flota a una altura fija del terreno, el cual, cabe decir, es muy desparejo y hace que cada vez que movamos la visión para algún lado, sintamos que un terremoto sacude el planeta, o peor aun, nuestra cabeza.

También podremos tomarnos el trabajo de estar atentos a las mil unidades que debemos manejar al mismo tiempo, dado que por desgracia tienen el mal hábito de tomar... ya que podemos ver que muchas veces al darles las órdenes o están dormidos -y siguen dormidos- o empiezan a zigzaguear tomando el camino más retorcido que podían haber elegido.



LUZ BUENA Los efectos de luces hacen que los combates sean muy vistosos.

Pero no todas son pálidas...

Y es que hay muchas luces en el juego. Los combates que se dan después de que las unidades salen de ese laberinto imaginario son realmente muy vistosos, la iluminación de los rayos -que pegan en todos lados menos en el enemigo- y los cientos de disparos que se cruzan lo transforman en un espectáculo digno de verse. Además, si logramos hacer un grupo variado en donde cada unidad tiene su objetivo, el combate es también muy entretenido, dado que cada una tiene un fin específico.

Para mejor, la computadora es bastante agresiva, sobre todo en multiplayer, y contamos con más de treinta escenarios para jugar. Como contra en este aspecto, es importante destacar que no posee un editor.

Gráficamente, más allá de lo vistoso de los combates, el juego cumple. Tiene contras terribles como la animación de algunas unidades, por ejemplo la infantería, que parecen bufones que mientras hacen malabares nos dicen con una sonrisa "miren, somos planos y tenemos sólo dos cuadros". Pero, en general, los decorados son aceptables y los vehículos son creíbles...

En definitiva, es un RTS más, con muchas contras, sí, pero con unidades muy bien diferenciadas que cumplen con un rol específico, hecho que en muy pocos juegos del género se logró hacer bien. Si podés obviar la historia y el hecho de que es un clon más, podés divertirte con este título. Si estás esperando un cambio dentro del género, Times of Conflict sin duda alguna no te lo va a dar.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un RTS más que se suma a una larga lista.
LO QUE SI: Es espectacular ver los combates. Es necesario tener unidades variadas a la hora de defender y atacar.
LO QUE NO: El MUY molesto movimiento de cámara. Las animaciones de los soldados pueden ser muy cómicas, pero a pesar de eso son extremadamente malas. Requiere demasiada máquina para lo que es. No aporta nada nuevo.

61% BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Virgin Interactive Europe
INTERNET: www.vie.co.uk
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, 130 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98/2000.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

Heist

Malas compañías

Por Rodolfo A. Laborde

Diez años en una prisión que prometía ser un infierno. A eso había sido sentenciado por robo a mano armada, secuestro y un par de estafas de gran calibre. Pero, créanlo o no, fui liberado a los pocos días de haber entrado en ese pozo ciego por alguien que había pagado mi fianza y que pretendía que a cambio de mi libertad trabajara para él. Pero... ¿quién era esa persona?

Virgin Interactive Europe (la responsable del mítico Dune) decidió volver al mercado con este interesante título de nombre Heist. Ultimamente se han visto muchos juegos basados en el submundo del hampa, como ser Grand Theft Auto, su secuela, GTA2, o Gangsters y todos ellos, en mayor o menor medida, lograron acaparar la atención de los jugadores.

Heist es un juego de estrategia en tiempo real, de perspectiva isométrica, en el que controlamos un grupo de criminales -especialistas en lo suyo, pero criminales al fin- que deberán ir cumpliendo con los diferentes objetivos que nos asigna un jefe oculto, pesado entre los pesados, que quiere deshacerse de la competencia dentro del gremio. Así es como habrá que equipar a los nuestros, hacer planes, infiltrarse en edificios vigilados (casinos, bancos, tech-shops, etc) y hacer el "trabajo sucio".

Cada misión que nos es encomendada tiene lugar en una zona diferente a la anterior y antes de empezar con ella, normalmente nos exijen que cumplamos con algunas subquests, como robar algo, encontrarnos con nuestro contacto o rescatar a alguien. La historia de Heist nos lleva de acá para allá por todo el territorio de los EE.UU., pasando por lugares tan dispares como el desierto de Nevada, la tumultosa Los Angeles o la Gran Manzana, la bulliciosa Nueva York.

Durante el juego tendremos la oportunidad de contratar a verdaderos expertos, llámese asesinos, hackers, francotiradores y un sinfín más de gente linda, que cobran muy bien por sus servicios, pero que serán cruciales en algunas misiones. Cada uno de los integrantes de este equipo de matones mejorará las habilidades del grupo en su conjunto, ya sea en electrónica, armas, aberturas, salud o velocidad, aunque es fácil de dilucidar que un hacker no la va a tener tan clara con las armas como un mercenario de las fuerzas especiales, de la misma manera que éste no se llevará tan bien con las alarmas digitales y cámaras de seguridad termales. Resulta interesante destacar que los desarrolladores introdujeron en la interface del juego un par de barras que indican la cantidad de tiempo que tenemos para otear el panorama sin levantar sospechas y el tiempo del cual disponemos para efectuar el atraco o lo que nos hayan mandado a hacer. Si nos quedamos haciendo nada en la calle y la primera barra (la de la llama) se empieza a llenar, empezaremos a llamar la atención de los transeúntes y los guardias y lo más probable es que venga algún uniformado y nos obligue a irnos, o pedirán más seguridad para el edificio. En ese caso, lo mejor será irse a alguno de los aguantaderos a nuestra disposición, lugares donde la barra se "enfriará", para así volver a la carga una vez más. La otra barrita nos muestra el tiempo del que disponemos para llevar a cabo nuestra labor. De vaciarse, alguien activará las alarmas y tendremos que salir rajando, a no ser que queramos agarrarnos a tiros con la policía.

Y podría decirse que de eso trata más que nada Heist: cumplir las misiones pasando siempre lo más desapercibido posible. Una vez que le hayan tomado la mano a esto, el juego se torna bastante monótono y termina dejándonos con las ganas de ver algo del estilo "Misión Imposible", algo que nunca ocurre. A eso se le agrega un sonido que termina hartando y gráficos que no convencen. Las ventanas de diálogo, si bien necesarias al principio, son capaces de poner nervioso a cualquiera. Heist también tiene varios bugs: si ponemos pausa mientras nos encontramos dentro del algún edificio, seguramente saldremos sin un rasguño y con botín en mano.

Y si así y todo dudan de mis palabras, los invito a que lo jueguen ustedes mismos. Verán que, a grandes rasgos, no existen diferencias mayores entre las primeras misiones y las últimas.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un RTS en el que controlamos un equipo de maleantes.
LO QUE SI: Buena ambientación y mejores efectos de iluminación.
LO QUE NO: Es lo mismo en todas las misiones. Monótono.

59%
REGULAR


QUAKE III ARENA
BattleLAN
CENTER
ROGUE SPEAR
MISSION PACK: URBAN OPERATIONS
50 computadoras en RED!!
en cada local...
Tom Clancy's
ROGUE SPEAR
MISSION PACK: URBAN OPERATIONS
Unreal
TOURNAMENT
Unreal
TOURNAMENT
Y COMO SIEMPRE EL MEJOR EQUIPAMIENTO......
•MONITOR 19 PULGADAS PANTALLA PLANA
•INTEL PENTIUM III 866 MHZ
•GEFORCE 2 GTS
•128 MB RAM 133MHZ
•MOUSE OPTICAL "MICROSOFT"
•AURICULARES Y PARLANTES
•PANELES DIVISORIOS
Local 1: Lavalle 845 Dentro del video juego "Magic Center"
Local 2: Lavalle 676 Dentro del video juego "Magic Play"

PROMEDIO
54%

FICHA TECNICA

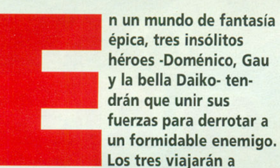
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Nébula Entertainment / Dinamic Multimedia
INTERNET: www.dinamic.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8X, 250 MB libres en el disco rígido, tarjeta gráfica compatible DirectX, tarjeta de sonido compatible DirectX, Windows 95/98/2000.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Resurrection
El Regreso del Dragón Negro

Tres guerreros, tres historias, un único destino

Por Rodolfo "Fito" Laborde



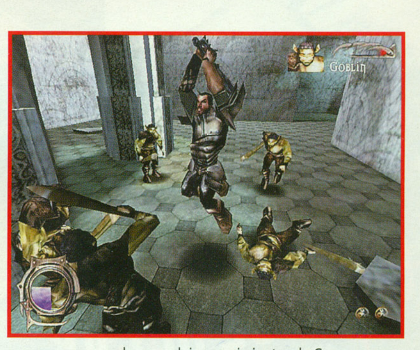
En un mundo de fantasía épica, tres insólitos héroes -Doménico, Gau y la bella Daiko- tendrán que unir sus fuerzas para derrotar a un formidable enemigo. Los tres viajarán a través de una diabólica encrucijada para evitar que un Dios Maldito y su voraz Dragón Negro devoren el alma de miles de inocentes.

Para bien o para mal, la industria española de los videojuegos parece estar resurgiendo de nuevo. Uno de los que nos llegó de la península ibérica en las últimas semanas fue Resurrection, un producto de la firma Nébula Entertainment y Dinamic Multimedia, en el cual deberemos controlar a tres personajes a lo largo de 8 niveles o misiones, con el fin de arruinar los maléficos planes de una entidad conocida como Azogaraz, sus seguidores y su encarnación terrenal, un temible dragón negro con el singular poder de alimentarse con las almas de los hombres.

Los tres guerreros a los que hice mención en un principio son: Doménico (sin duda el más interesante del trío), un híbrido entre hombre y demonio que fue entrenado como asesino y que es obligado a cumplir con los mandatos de Ahivoges, sacerdote y fan número uno de Azogaraz -¿Por qué será que cada vez que menciono ese nombre siento repulsión?-. El segundo de la lista es Gau, un legendario caballero enfrascado en la búsqueda de un remedio para curar al hijo de su rey, que por su vestimenta parece sacado de algún Quake. La tercera y última de la lista es Daiko, una sacerdotisa paladín que también la tiene muy clara con la espada, además de estar muy bien versada en las artes arcanas.

Hasta ahí, todo bien. Lo malo es cuando nos sentamos frente al monitor y nos ponemos a jugar. Resurrection presenta unos terribles problemas de clipping y, en el momento menos esperado -y casi siempre en el menos indicado- nuestro personaje de turno se traba inexplicablemente contra puertas y paredes, algo de lo más engorroso si estamos jugando con el asesino y contamos con el tiempo justo para atacar a algún guardia por la espalda. Hablando de engorroso... al igual que sucede con su compatriota, Blade of Darkness, Resurrection no permite reconfigurar los controles a nuestro antojo, sino que estamos obligados a aprendernos las teclas ya prefijadas, algo a lo que pueden llegar a acostumbrarse en relativamente poco tiempo, pero que no por eso deja de ser molesto. Y los que hayan jugado alguna vez a Rune notarán con satisfacción que el mouse se maneja igual, botón izquierdo ataca, botón derecho cubre (parcialmente). Otra de las cosas que el juego no nos permite es guardar partidas en medio de los niveles, algo que no resulta ser tan malo después de todo porque así la dificultad sube ostensiblemente, pero nos obliga a ser mucho más astutos y a agudizar el ingenio en cada una de las etapas.

Los muchachos de Nébula, con sede en Sevilla, supieron al menos darle una vuelta de tuerca "interesante" al juego. Resurrection presenta dos modos: Juego (¡Sí, se mataron con el nombre...!) que son las misiones, y Lucha, donde podremos ir habilitando enemigos a medida que avancemos en el modo anterior. Y puse la palabra "interesante" entre comillas porque si bien es un agregado original en un producto de este tipo, es un verdadero dolor de asentadera manejar a nuestro personaje, a la vez que intentamos poner en práctica alguno de



los complejos movimientos de Gau y compañía. Los sonidos son piolas, sobre todo el que imita el entrechocar de metal con metal. La música -con cierto aire a céltica- es la adecuada, a pesar de que resulta muy repetitiva. En la parte gráfica, nuestros tres héroes se destacan por mucho del resto. Lástima que algunos de los niveles y enemigos a los que nos enfrentamos dan justamente eso, lástima. ¿Quieren más? Bueno, en ningún momento se nos permite tirarnos de los balcones o los huecos de las escaleras, algo que hubiese estado muy copado, especialmente para los niveles en los que hay que escapar por pasillos angostos y atestados de enemigos.

Es por eso que llego a la conclusión de que lo mejor que pueden hacer es buscarse otra cosa. Por suerte, opciones no les van a faltar por estos días.

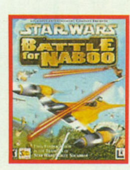
XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una aventura épica, tres personajes con poderes, misiones e historias diferentes.
LO QUE SI: No se necesita tener un maquinón para jugarlo. Es de guerreros, ¡mi género preferido!
LO QUE NO: Clipping, nuestros personajes se traban en lugares donde no deberían, sólo se guarda la partida entre misiones, no se pueden reconfigurar los controles, niveles mejorables.

54%
REGULAR

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Factor 5 / LucasArts
INTERNET: www.lucasarts.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 95 / 98 / NT, Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 600 MB libres en el disco rígido, Placa de video con aceleración 3D compatible con DirectX, CD-ROM 6x.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Star Wars Episode I Battle for Naboo

Si pensás que en este juego la fuerza te va a acompañar, es porque sos un Naboo



Por Santiago "Naboo" Videla

Sinceramente no me explico qué es lo que está pasando con los amigos de Lucas, ya que se suponía que luego de la reestructuración que estaban llevando a cabo a fin de elevar los estándares de calidad de la compañía y la cancelación de juegos como Obi Wan, por no alcanzar dichos niveles, volverían a recuperar el prestigio que hace algún tiempo los destacaba como una de las firmas más brillantes del mercado. Al parecer, algo se les ha pasado por alto...

El ocaso de las galaxias

Originalmente concebido para salir en la consola Nintendo 64, Battle for Naboo no era otra cosa más que un clon idéntico hasta en el más mínimo detalle a Rogue Squadron, pero ambientado en el Episodio I de la serie de Star Wars.

En Nintendo, se podría considerar a este juego como bueno, pero incluso en la máquina para la que fue diseñado, su antecesor (Rogue Squadron) resultó ser muy superior, pese a que salió hace casi dos años. En su versión de PC, este juego es tan sólo una simple conversión de la versión de consola, que con algunas pocas modificaciones fue adaptado a la tecnología actual, aunque desafortunadamente, se le nota por los cuatro costados que los esfuerzos por lograr algo de primera calidad fueron mínimos, ya que está plagado de detalles que hoy por hoy son inadmisibles.

Battle for Naboo es básicamente un arcade de naves similar a Rogue Squadron, en el que la acción se ve en tercera persona y en cada nivel tenemos que ir cumpliendo una serie de objetivos bastante simples para pasar a la misión que sigue.

En si, la acción es bastante movida como en cualquier otro shooter de este estilo e incluso alguna de las misiones que tiene son interesantes y encierran un par de sorpresas, pero al margen de esto, el mayor problema que presenta (además que no aporta nada nuevo) es que aquí hubo un gran reciclaje del material usado para la versión de N64.

Como resultado, muchos gráficos y texturas que originalmente estaban hechos en baja resolución, han sido pasados con mínimos retoques y en resoluciones elevadas el poco nivel de detalle se nota mucho. De hecho, ni siquiera la mira que usamos para apuntar fue redibujada y por lo pixelada que se ve es muy probable que sea la misma que se usó en la consola de la gran N.

DEMASIADA DIETA Piloto papelito listo para entrar en acción.

Otros detalles más fieros, como los pilotos de las naves y algunos personajes, que en lugar de ser un modelo 3D son dos papelitos 2D cruzados, fueron dejados tal cual, porque en la versión de Nintendo se hizo de esta forma para evitar pérdidas de velocidad. Como todos sabemos, en las PC que se usan actualmente, tal clase de berretadas no son necesarias, ya que en un juego de estas características es muy difícil que haya pérdidas de velocidad (incluso en las máquinas más viejas), por lo que me pregunto... ¿y entonces?

En conclusión, si bien por momentos algunos de los niveles de Battle for Naboo resultaron entretenidos, en lo personal este juego tiene más olor a curro que a otra cosa. Si les gustan esta clase de arcades les recomiendo que prueben con Rogue Squadron, que es mucho mejor, y si son fanáticos del Episodio I traten de verlo primero.

Realmente no se cómo gente talentosa como los muchachos de Factor 5 se prestaron para esto. Sinceramente espero que en LucasArts alguien se ponga las pilas en serio y aunque sea dejen de quemar la licencia de Star Wars de esta forma. Por lo pronto yo me voy al hiperespacio... nos vemos.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un clon de Rogue Squadron, pero basado en el Episodio I de Star Wars.
LO QUE SI: Jar Jar muere aplastado por uno de los logos, algunas misiones son divertidas.
LO QUE NO: Los modelos tienen poco detalle, las texturas son bastante flojitas, los personajes con forma de papelito 2D, el sonido tiene poca calidad, el juego es muy fácil y no aporta nada nuevo al género.

53%
REGULAR

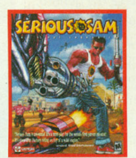
FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Croteam / Take Two Interactive
INTERNET: www.croteam.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: AMD K6-3 400MHz o similar, 64 MB RAM, 150 MB de espacio en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98/NT 4.0 (con service pack 5)/2000/Me.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet, hasta 32 jugadores, hasta 4 jugadores por máquina.

PREMIO X XTREME

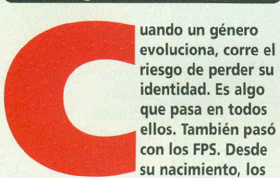
PROMEDIO **90%**

Serious Sam



Aleluya, hermanos: Doom fue resucitado en Croacia

Por Durgan "Doomie" Nallar



Cuando un género evoluciona, corre el riesgo de perder su identidad. Es algo que pasa en todos ellos. También pasó con los FPS. Desde su nacimiento, los arcades 3D -como los llamamos nosotros- cambiaron de tal manera que ya muchos empiezan a ver la necesidad de separar el género en dos ramas: los First Person Shooters tradicionales como Doom y Serious Sam, y los FPT, First Person Thinkers, aquellos que combinan junto a la acción más cruda una buena dosis de puzzles, historia y eventos pre programados (scripts), como en el caso de Half-Life, No One Lives Forever o Undying.

Serious Sam: The First Encounter es el retorno al origen del género. No tiene una gran historia, salvo la que ya les conté el mes pasado en La Zona 3D; no muestra una inteligencia artificial sorprendente, daño localizado ni scripts durante el juego. Es el polo opuesto a los títulos que se consideran los FPS del momento.

Entonces, ¿qué tiene Serious Sam de divertido? ¿Por qué tiene un puntaje de clásico?

Para responder a esta pregunta tuve que sentarme a pensar de nuevo todo lo que los años habían forjado en mi mente, replantear muchos parámetros en los que me apoyaba para determinar por qué tal o cuál FPS estaba destinado al fracaso. Mientras pensaba, observaba mi mano derecha, por primera vez hinchada. Tenía los dedos como salchichas y el lomo del mouse estaba despintado. Al espejo, una enorme sonrisa me atravesaba la cara, roja de sudor. El Boss final estaba muerto y yo me sentía Serious Dan.

Solía defender la teoría de que los juegos del género que se negaban a evolucionar eran inútiles. Cuando un enemigo no esquivaba mis ataques o la historia que justificaba el avance por los niveles del juego era torpe o aburrida, lo señalaba con un "ja, otro juego del pasado". En estos años, Unreal y Half-Life habían demostrado que los FPS eran más que una galería de tiro. Tenían buenas historias, muchísimo ambiente, enemigos inteligentes y, en general, una gran sofisticación.



Hablando en serio

Tras haber jugado el demo test de Serious Sam, noté que la acción era extraordinaria. Antes había visto un par de videos que no me movían ni un pelo, pero con el demo test la cosa ya mostraba otro sabor. Al mismo tiempo, estaba leyendo noticias sobre Doom III, el tercero de los capítulos del FPS que elegimos como el Juego del Milenio, por su significancia para la industria. Este Doom III, me dije entonces, podría no ser más que un Half-Life mal hecho, aunque muy bonito, eso sí. Puse los ojos sobre Serious Sam, asombrado. ¿Acaso el pequeño juego de los croatas podría ser lo que un fanático de Doom como yo estaba esperando? Con esto en mente, me senté a escribir La Zona 3D del número de marzo. Enseguida, nos pusimos en contacto con Croteam para que nos enviaran información.

Cuando la revista estaba en imprenta, unos días más tarde, llegó un paquete proveniente del Reino Unido. La distribuidora Take Two, por pedido de Croteam, nos había enviado una versión revisable de Serious Sam. Casi exploté de alegría, porque no me lo esperaba tan pronto. Por supuesto, me fui a jugar calladito a mi casa.

Allí confirmé lo que venía masticando



acerca del género. Croteam había logrado un nuevo Doom. Y lo había evolucionado en un sentido ortodoxo.

En lugar de tomar la evolución como un paso hacia la unión con otros géneros como el de la aventura, Croteam lo mantuvo tan puro como le fue posible. Con sorpresa, comprobé que no me parecía un juego anticuado que me desagradaba, sino todo lo contrario: ¡estaba encantado! ¿Se acuerdan cómo era Doom? Estuviera limitado o no por la tecnología de su época, su fórmula resultó fascinante: niveles repletos de monstruos enfurecidos, una atmósfera de tensión permanente y sólo nosotros, cargados de armas hasta los dientes. Un arcade, simple, liso, sin complicaciones. En Doom te sentabas a machacar monstruos. Yo me pasaba horas pisando bichos, sabiendo que con cada botón que hundiera una pesadilla cada vez peor me caería encima.





Acción en serio

Croteam hizo su propia versión de Doom. Hizo realidad un sueño propio, que comparto. A mí me hubiera encantado tener la capacidad, el equipo de amigos y el tiempo para crear mi propio juego. Croteam lo hizo por partida doble. Serious Sam es, en realidad, una especie de galería de arte que muestra todo el potencial que tiene el Serious Engine, la verdadera estrella. El Serious Engine es la esperanza de Croteam, una pequeña empresa croata, desconocida hasta ahora, para vivir de lo que les gusta. Imitando a id Software, los croatas esperan interesar a otros desarrolladores para que compren los derechos del engine y diseñen sus propios títulos. Me atrevo a afirmar que el Serious Engine será mucho más barato de adquirir que, por ejemplo, el Unreal Engine o el Quake Engine.

Tímidamente, Serious Sam salió a la venta en los Estados Unidos y en Europa por $19.90, un precio mucho más que atractivo para la alegría que puede dar. Voy a explicarles en qué consiste esa alegría.

Seriamente alegre

Los croatas deben temer que una legión de analistas de juegos agarren por los pelos a Serious Sam y lo crucifiquen. Es muy valiente por su parte que hayan salido a competir con un Doom en una época donde la globalización también afecta a los desarrolladores de juegos, y todo se mezcla con todo.

En mi caso, más que crucificarlo, lo pongo en el cielo. Serious Sam evolucionó manteniendo las mismas características de aquél Doom de 1993. Ustedes se preguntarán: ¿pero cómo se evoluciona un FPS sin scripts, historia, más y más inteligencia artificial? La respuesta, de Croteam, no mía, es: ampliando algunas cosas, dejando las buenas como están.

En Serious Sam los armas son las clásicas y los botones están ahí, pero los mapas son realmente inmensos y los enemigos atacan por decenas. Este es el punto fuerte de Serious Sam: la cantidad de enemigos -verdaderas hordas- que el engine puede manejar a la vez para darnos caza. Imagínense que en Doom les salieran no uno o diez monstruos al ataque, sino treinta, o cincuenta. Imagínense rodeados de alimañas que no paran de caer sobre ustedes. Así es Serious Sam. Según palabras de Davor Tominic, uno de los mapistas de Serious Sam, en un sólo nivel del juego puede haber hasta 1.000 enemigos. En Doom había apenas 2.367 en el modo Nightmare, y en Doom





II eran 3.735, en todo el juego. Pueden ver la brutal diferencia.

Los enemigos siguen un patrón de búsqueda apenas más sofisticado que el utilizado por los fantasmas de Pacman; saben rodear una estructura simple y perseguirnos por escaleras y rampas, a veces hasta se animan a darse un chapuzón con tal de terminar con nosotros; pero básicamente sólo entienden de atacar y morir. No se esquivan; no perdonan. Oyen, eso sí, algunos un poco y otros bastante. A veces uno puede acercarse por la espalda a un enemigo y acuchillarlo, otras nos escuchan llegar, se vuelven gritando y atacan hasta caer.

Gracias a esto, y a la indiscutible eficiencia del Serious Engine, llegan por decenas y de todas clases. Si se tuviera que calcular los pesados algoritmos de IA típicos de los demás FPS modernos, algo así sería imposible. ¿A alguien le anda bien Quake III Arena cuando hay más de cinco bots en el mapa?

Es decir, comprobé que produce tanto placer luchar contra pocos bichos inteligentes como hacerlo con medio centenar totalmente idiotas. Un tipo de juego requiere más táctica de combate, el otro necesita nervio.

Mucho nervio.

Seriamente divertido

Pero no crean que por llamarse "Serious Sam" el juego es serio. Muy por el contrario, hay humor por todos lados. Sam Stone, el protagonista, es una cruza entre el Marine de Doom y Duke Nukem. Cada tanto hace comentarios acerca de los bichos que lo rodean o se queja con su voz de bruto animal. Porque Sam es una bestia, mucho más salvaje que los mismos enemigos que combate.

Croteam diseñó algunos monstruos excelentes, como el Aludran Reptiloid (un bicho descomunal que arroja bolas de veneno y fuego), el Bio-Mechanoid (un bípedo lento tipo Mech, equipado con lanzamisiles) o el Kleer Skeleton (un cuadrúpedo mezcla de equino y extraterrestre). Pero además puso en el juego otros que son decididamente chistosos, como en el caso del Gnarr (un cíclope tonturrón y petiso que te agarra a las piñas y mordiscos, especialmente vulnerable a los cuchillos) y las cuatro clases de Beheaded: Bomber, Firecracker, Rocketeer y, sobre todo, el Kamikaze, uno de los monstruos más divertidos que vi en mi vida. Ya deben saber a cuál me refiero si jugaron el demo test: es el loco decapitado con bombas en las manos que corre aullando hacia nosotros. Todavía no sé cómo hace para gritar si no tiene cabeza, pero resulta inmensamente divertido cuando viene a velocidad de tren bala y explota de un balazo bien puesto. ¡Cuando llega en cantidades muy grandes, sin embargo, ya no es tan divertido! La mejor técnica es dejarlos que se agrupen un poco y disparar al montón, haciendo que estallen entre sí antes de tocarnos.

Los otros Beheadeds son bromas también. Según su ficha técnica, son egipcios muertos



EL SERIOUS EDITOR

Después de jugar me agarré con el editor que viene incluido con Serious Sam. En realidad, son dos herramientas -Serious Editor y Serious Modeler- que, en conjunto, permiten generar desde mapas nuevos hasta mods completamente distintos al original. Ambas, en especial el Serious Editor, son muy fáciles de utilizar. En cuestión de minutos ya tenía hecha esta habitación con Bio-Mechanoid y todo, texturas, columnas y piso espejado. Una maravilla. Además, con sólo apretar una tecla es posible ejecutar el juego en una de las ventanas o a pantalla completa para revisar los cambios en tiempo real. Excelente.







convertidos en zombies y controlados por un comando remoto. Han sido decapitados, pero llevan en la mano izquierda la cabeza para tener entrada visual y auditiva. Les pusieron una ametralladora en la boca, para colmo. ¡Muhaha!

Mi segundo bicho preferido es el Sirian Werebull, una especie de toro degenerado que embiste ciegamente hacia donde estemos. Me encanta saltar a un lado en el instante justo y martillarle un tiro de escopeta en el hocico. Es un monstruo muy bien logrado. Produce una especial satisfacción ponerse de frente y darle el tiro final cuando está a unos pocos metros, y entonces verlo caer y rodar con un bramido, levantando una nube de polvo y sangre a nuestros pies. Uno se siente poderoso.

El problema es cuando en vez de uno, dos u ocho, hay medio centenar de Werebulls embistiendo al mismo tiempo desde todos los ángulos. ¿Qué cómo se hace para sobrevivir a un ataque de esa magnitud? Croteam enloqueció, entregándonos el arma ideal para lidear con ellos. Un cañón. Sí, señores: un CAÑÓN. Sam pela el cañón y se lanza al ataque, y nosotros con él aunque se nos reviente la mano. La bala del cañón rompe animal tras animal hasta que choca contra una pared, donde rebota y vuelve partiendo todo bicho a la mitad, hasta que explota. Una hermosura. Precioso. Fantástico. Difícil como la Gran Siete.

Otros monstruos resultan menos llamativos, como es el caso del Lava Golem o el Arachnoid, aunque no están mal si aparecen en grandes cantidades. El Golem se divide en otros más chiquitos cuando le embocamos un tiro. Las arpías, cuyo nombre verdadero es Scythian Witch-Harpies, son atractivas mujercitas con alas de ganso y garras en vez de manos y pies. Llegan del cielo por docenas, gritando como águilas, y se lanzan sobre nosotros disparando bolas mentales y largando zarpazos. Están hechas para divertirse desplumándolas con la ametralladora.





Hay más monstruos: los Marsh-Hoppers son unos sapos mutantes de Rigel Kentaurus (no me refiero a un lugar en Croacia, sino a la constelación) que tienen la mala costumbre de escupir y explotarnos en la cara en una nube de veneno verde. No serían problema si fueran pocos, pero cuando vienen, vienen por centenares. También son pasto para la ametralladora, o sino para el rocket launcher. Los más valientes usan cuchillo, como yo.

Si se caen al agua, o no les queda más remedio que nadar en pos de una salida, mejor agarrarse de los simpáticos Electro-Fishes, que tienen unos dientes como sierras y encima te hacen retorcer con sus descargas.

En fin, son 18 monstruos distintos, contando las variantes del mismo tipo. Por supuesto, hay sorpresitas. Uno nunca sabe qué va a pasar después de apretar un botón (no son difíciles de encontrar, pero siempre causan un buen susto). La mayor de estas sorpresas, sin duda, es la que deberemos enfrentar en el nivel final, The Great Pyramid. Al menos yo, nunca había visto algo así, y realmente me gustó. Tuve que hacer un esfuerzo para no poner una foto de ese bicho en el review. El nivel final es intenso, muy intenso. Uno sufre mucho para pasarlo, tanto que, como dije, terminé con los dedos hinchados y transpirado hasta las medias.

Cosa seria

El punto más destacable de Serious Sam es su desmesurado poder. Es un juego que se siente potente. Las armas son un cuchillo militar, una pistola Shofield .45 que se puede usar de a pares, una escopeta (12 Gauge Pump Action Shotgun), otra escopeta doble caño (Double Barrel Coach Gun), ametralladora (M1-A2 Thompson Submachine Gun), mega-ametralladora (XM214-A Minigun), lanzacohetes (XPML21 Rocket Launcher), lanzagranadas (MKIII Grenade Launcher), ametralladora láser (XL2 Lasergun) y cañón (SBC Cannon). Son buenas armas, de las que dan la sensación de gol-

pear con fuerza al enemigo, arrojándolo hacia atrás, ensartándolo en fila o haciéndolo reventar en pedazos.

Hay cinco clases de armaduras, cinco tipos de kits de medicina y dos power-ups que reponen municiones. El juego empieza en el momento en que el capitán Sam Stone llega al pasado de Egipto a través del Time-Lock, un dispositivo temporal. Desde allí, Sam tendrá que abrirse paso entre las hordas de monstruos enviados por Chaad Sheen, que ahora pasó a llamarse Notorious Mental, valga la aclaración, rumbo a la Gran Pirámide, donde se esconde un secreto que puede ser la última esperanza de la Humanidad.

Para quienes no saben quién es Sam Stone y por qué está metido en tantos líos, se los explico brevemente: la Tierra ha sido atacada por un ser inmortal que sólo pretende su destrucción. Sam, a quien sus compañeros de la Armada Espacial han apodado "el serio" porque nunca se ríe ni da muestras de dolor (Sam se siente culpable por un error que cometió durante una expedición a Sirio, en la que activó un dispositivo de alarma que atrajo a las hordas de Notorious Mental a la Tierra), es enviado al pasado a buscar una forma de detener el ataque antes de que se produzca. En ese momento del tiempo, Notorious Mental está abocado a la destrucción del pueblo de Sirio, una constelación distante 8,7 años luz de la Tierra, pero cuando detecta la emisión energética del Time-Lock, envía sus ejércitos cinco mil años antes de los previsto. Los sirios han dejado una expedición en Egipto y preparado el Time-Lock por el que viaja Sam. Por eso es que este capítulo de Serious Sam, llamado The First Encounter, se desarrolla íntegramente en Egipto. Sin duda habrá más capítulos en un futuro próximo.

El Serious Engine se luce mostrando paisajes realmente muy bonitos, y aunque todo el tiempo estamos en Egipto, dentro de templos o al aire libre, los croatas se aseguraron de que los niveles no sean repetitivos ni tengan el mismo aspecto. Además, contaron con los consejos de Levelord, famoso por su trabajo en diseño de niveles para juegos como Quake y Duke Nukem.

TENES UN E-MAIL Nuestra computadora "de cabecera" nos dará información acerca de nuestros oponentes.

El engine permite que los escenarios sean casi infinitos. Digo casi porque no lo son, pero en ciertos casos es posible caminar por el desierto durante veinte minutos sin llegar a un límite. Hagan la prueba con el demo test: carguen el "demo tecnológico" y, después de recorrer las muestras de efectos que puede lograr el Serios Engine, enfilen hacia el desierto alejándose de los templos. Verán que pueden andar varios minutos.

La capacidad para el manejo de espacios abiertos y vastos es uno de los atractivos del engine. El siguiente atractivo es su habilidad para mostrar medio centener de enemigos en pantalla sin que la imagen tironee (yo jugué en un PII 350MHz con 128 MB de RAM y una TNT2 Ultra, en 1024x768x32 y con los detalles en "normal"). Realmente es fascinante el trabajo de Croteam. En cuanto a efectos de luces, nieblas, humo, lluvia, bump mapping, lens flare, reflexiones, etcétera, puede con todos. Nada se le resiste. Hay texturas de alta resolución para casi cada cosa.

El Serious Engine, sin embargo, no luce tan sólido como los de Quake o Unreal. De todas formas, gracias a que puede mostrar un paisaje a cielo abierto, con nubes arreboladas al atardecer o una ciudadela gigantesca colmada de torres y rampas, que realmente existen en el mapa, constituye una revelación extraordinaria. A menudo me encontré saliendo de un templo en sombras a un brillante valle de dunas, o abriendo un portal para dar de narices contra una magnífica pileta rebosante de agua cristalina, cuyos reflejos ondulaban en las paredes y el techo. Como ven en las fotos, Serious Sam, además de divertido, es bonito. Todo fue hecho con muy buen gusto.

Un serio implante neuronal

NETRICSA (NeuroTRonically Implanted Combat Situation Analyzer) es, supuestamente, una computadora que Sam tiene dentro del cráneo. Ella le pasa datos útiles y lo guía por los vericuetos del mapa. Se accede por omisión con un doble clic del botón derecho del mouse. Allí veremos la







descripción de los seres nuevos que encontremos, las armas y otros datos como consejos, detalles del lugar donde estamos y estadísticas de la partida. Es un agregado que se puede pasar por alto, pero que resulta divertido tomar en consideración.

Jugar Serious Sam de principio a fin me llevó unas doce horas en modo normal. Poco, podría decirse, porque me quedé con ganas de más. En modo fácil me llevó menos de seis horas, sobre todo porque ya sabía cómo llegar a todas partes y qué hacer. Son trece niveles, más dos ocultos a los que se puede acceder a través de otros niveles. No los encontré mientras jugaba (vi varios lugares secretos, por ejemplo tras una catarata o lanzándome a un foso lleno de estacas, o al principio del juego, cuando Diego "Jerry" Vitorero descubrió que abriendo una puerta a la izquierda de la rampa central aparecen saludando unos sonrientes ET de enormes cabezotas y cuerpo pequeñito, obviamente los programadores), pero los pude ver cargándolos en una partida multiplayer.



Uno de estos niveles ocultos era, podría decir, simple. El otro, en cambio, exhibía la habilidad del engine para alterar la gravedad dentro de un mismo escenario. Algo así ya había visto en Alien versus Predator, pero aquí la cosa se siente distinta. Al saltar de un lugar a otro, todo se pone patas arriba y uno puede correr por el techo. Los pies de Sam (es posible jugar en tercera persona también) siguen viéndose en el borde inferior de la pantalla, pero todo lo demás está al revés. Los monstruos siguen a la caza, de cabeza, y si saltan hacia donde estamos giran también en el aire para moverse por el techo. ¡Muy lindo en multiplayer! Estudiando el editor, que viene con el juego, pude confirmar que también se puede caminar por las paredes, incluso andar dentro de una esfera.

Serious multiplayer

No bastaba con brindarnos un excelente juego single player. Serious Sam tiene alegría de sobra, por eso es posible jugar en modo cooperativo contra los bichos del juego, ya sea un mapa cualquiera, en uno de los cinco niveles de dificultad, o recorriendo todo el juego de principio a fin. ¡Espectacularmente divertido!

Hay otros dos modos de combate: Deathmatch-Fragmatch, y Deathmatch-Scorematch. En Scorematch los jugadores luchan entre sí tratando de que no los maten y de matar a los que más tiempo llevan vivos. A mayor aguante, más puntos vale uno. Gana el que más puntaje tenga.

Por desgracia, el juego en red se enlentece mucho. Me imagino que es algo corregible con un patch. Por otra parte, al saltar los jugadores tienen mucha libertad para cambiar de rumbo en el aire, algo que debería ser eliminado en pos de un mayor rendimiento. Así como están las cosas, no hay predicción de trayectoria que sirva.

El juego permite, supuestamente, jugar a pantalla dividida entre dos o cuatro jugadores en la misma PC. Para ello será necesario conectar otros teclados y mouses vía los puertos USB. No hice testeos de esta característica. Sin embargo, dudo que sea de utilidad. Según el manual, es posible conectar dos máquinas en red, por ejemplo, y jugar ocho personas a la vez, cuatro por máquina. ¡Demasiado!

Una seria convicción

Serious Sam es un juego obligatorio para todos los fanáticos de los FPS. Para los que aman Doom, es una fiesta; para los que nunca jugaron algo así, no tienen otra oportunidad mejor, porque ya no existen juegos como éste. Van a terminar agotados, les va a parecer que por momentos es imposible pasar de nivel. Van a blasfemar, por no decir otra cosa, como hace tiempo no hacen. Pero durante mucho rato les va a quedar una sonrisa de oreja a oreja.

En serio.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un FPS vertiginoso con mucho de Doom y algo de Duke Nukem.
LO QUE SI: Gráficos excelentes. Muy buen diseño en general. Mapas y enemigos. Muy buena música y efectos de sonido. Jugabilidad extrema (y extenuante). Niveles inmensos al aire libre. El enemigo ataca en hordas. Se puede jugar en modo cooperativo. Es difícil. Fantásticas herramientas de edición.
LO QUE NO: A muchos les parecerá un FPS anticuado. Es lento en red.

90%
CLASICO

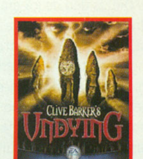
FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Dreamworks / Electronic Arts
INTERNET: http://www.undying.ea.com/
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8X, placa aceleradora 3D con 16 MB, Windows 95/98 y DirectX 8 (incluido).
SOPORTE MULTIPLAYER: Ojalá lo tuviera.

PREMIO X XTREME

PROMEDIO **92%**

Clive Barker´s Undying



El Dr. Moki y Mr. Picor



Por Sebastián Di Nardo

Mi cuerpo es como una bola de excremento. Sólo está ahí, apoyado tímidamente sobre el sillón. Es un día más de trabajo, y a las 11 de la mañana estoy experimentando los primeros síntomas de una larga noche frente al monitor. Maldigo el momento en el que Dan me diera ese disquito con el nombre de Undying. Desde ese momento no duermo, mis ojeras son bolsas de cal que sólo pueden ser cargadas por una mula. Necesito dormir, necesittt...zzzzzzz..

Con ustedes, el Dr. Moki

Cuánto drogor. Eso es, en dos palabras, lo que produce Undying. Una obra maestra de los FPS, una opera magistral de Dreamworks y el maestro del horror Clive Barker. Muchos de ustedes habrán visto un jugoso preview que hiciera nuestro queridísimo Jefe de Redacción Durgan A. Nallar (no pongan esa cara, no es para chupar las medias, es mi amigo). (N. de E.: De todas maneras, hiciste bien).

Para quienes todavía no están al tanto, Dreamworks, de la mano de Electronic Arts, se las ingenió para convencer al maestro del horror Clive Barker (el responsable de Hellraiser, entre otras cosas) para que guionara un FPS. Tal fue la suerte de estos muchachos que Clive no sólo escribió uno de los argumentos más retorcidos que me haya tocado jugar, sino que además se encargó de dar forma a los personajes. De más está que les diga que si hay algo que sobra en Undying es tensión y pánico. Ya no recuerdo la cantidad de veces que ensucié mis calzones.

El guión parece simple a grandes rasgos, pero se va complicando a medida que avanzamos. Interpretamos a Patrick Galloway, un explorador de lo oculto que debe la vida a un viejo amigo y compañero de la Primera Guerra Mundial. Este muchacho, Jeremiah Covenant, tiene un gravísimo problema: al parecer una maldición aqueja a su familia. Sus cuatro hermanos han fallecido víctimas de este poderoso conjuro y probablemente él sea quien siga en la lista. Para coronar esta extraña y tétrica situación, los malditos deciden pasearse flotando por los pasillos, haciendo que el pobre Jeremiah moje sus sábanas todas las noches.



Quizás uno de los grandes aciertos de Undying descansa en la fuerte línea narrativa. Una historia que atrapa y obliga al jugador a pasar horas frente al monitor. En mi caso, todo se potenció gracias a mi gran debilidad por el género del terror. Como resultado, no puedo mantenerme en pie. El cansancio afecta mis funciones motrices. Me cuesta escribir, las teclas se me confunden ya no pufsdoi escrbisd maslmeekdo dormiudoooo...zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Mr. Picor

¡Oh, hermoso, este pelón se quedó dormido! Esta es mi oportunidad. Para quienes no me conozcan, soy el Doctor Picor. Ya que este pekenio se quedó dormido aprovecharé para escribir unas líneas acerca del fichín que nos ocupa.

En primer lugar, las armas, ¿qué clase de armas son ésas? ¿Qué es eso de reemplazar la pólvora por esas tonterías mágicas? Bueno, igual no importa porque yo no escribo para esta tonta revista y este pelón dejará de trabajar después de esto. Lo único bueno de este juego es que, que, que, q...



Oh, me volví a quedar dormido. ¿En qué estaba? Ah, sí, cuánto drogor este juego.

Corriendo sobre el sólido engine de Unreal, Undying es un desparramo visual.

El regreso del Dr. Moki

Desde que aparecemos en el patio externo de la mansión de nuestro amigo Jeremiah, un escalofrío nos recorre la nuca, se nos pone la piel de gallina en todo el cuerpo. Habrá que acostumbrarse a eso porque esa sensación nos acompañará por el resto del juego.

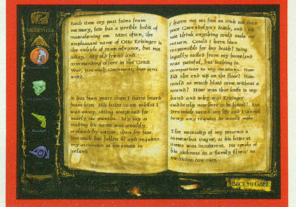
A lo largo de la aventura recorreremos los oscuros pasillos de la mansión y viajaremos a los extensos parajes que rodean la vieja casona en busca de la solución al problema de nuestro amigo. Los increíbles diseños del interior de la casa de los Covenant y sus alrededores quitan el aliento desde el principio. La exquisitez de las texturas obliga por momentos a detenernos y contemplar cada detalle a pesar de que esto nos convierta en el osito de peluche de alguna de las alimañas que rondan por allí.

La fabulosa combinación de los lúgubres pasillos con oxidadas armaduras deleitaron mis ojos. Mucho más que la grandeza de la vieja abadía, el panteón o las praderas, preferí rodearme de las bestias que acechaban tras las puertas de cada habitación de la mansión. Las texturas no dejaban de asombrarme, y la combinación con la luz creaba un clima fantástico. Señores, cuánto alegror.



EL DIARIO

A medida que nuestra aventura avance, veremos nuestro progreso descripto en un diario, que servirá también para conocer el origen (y poder) del arsenal que Patrick va recogiendo en esta terrorífica aventura... Junto a los más escalofriantes relatos de la familia Covenant. ¡Qué muchachos!



Entrar en habitaciones oscuras apenas iluminadas por unas velas, y ver quizás a una mucama arreglando algún desorden. Todo es tranquilidad, hasta que nos cruzamos con un sirviente que corre envuelto en una nube de pánico y pidiendo ayuda mientras lo persigue una bestia dando zancadas. Todo es tranquilidad, hasta que atravesando un pasillo una extraña mezcla de planta y animal sale del piso y nos escupe su porquería bucal, su pútrido aliento que nunca conoció el sabor de Kolynos. Todo es tranquilidad hasta que los tentáculos de una tonta florcita nos cachetean mortalmente la nuca hasta dejarnos como una masa de carne que le servirá de abono. Entonces sí, todo vuelve a ser tranquilidad, cuando estamos muertos. En muchas oportunidades, me dediqué a observar objetos, ventanas, pasillos o armaduras, y mientras un trance de placer visual me dejaba boqueando como un pececito de acuario, un escuadrón de bestias se aprovechó de mí como un niño que golpea su peluche. En más de una ocasión no alcanzaban mis pies para huir de habitaciones en las que, si paraba un segundo a deleitar mis ojos, horribles criaturas emergían de la nada sólo para transformarme en su esclavo. En algunos lugares, el *respawning* de los asquerosos engendros es



tal que "soldado que huye sirve para otra batalla".

Por supuesto, para defendernos contamos con un pequeño arsenal compuesto por un revólver, un medallón mágico (piedra de Gel´ziabar), bombas molotov, una escopeta doble caño, una ballesta (con una importante mirilla para convertir a nuestros enemigos en pulpa a la distancia) y unos rarísimos huevos explosivos. Como si esto fuera poco, Patrick, nuestro héroe, es estudiante de lo oculto y va encontrando nuevos hechizos a su paso. Al empezar... oh, el sueño otra vez... tengo que seguir escquirbiendos la notttaa.... zzzzzzzz

Oh, jiji, aquí estoy otra vez. Bueno, este miko les estaba contando acerca de los tontos hechizos que el pelón de Galloway puede arrojar. Un tonto ojito le da el poder de ver más allá de sus ojos, es decir que ve tonterías que la



vista no ve normalmente. Por ejemplo, al pasar frente a un cuadro se escucha una tonta vocecita que nos avisa que miremos mejor y usando el hechizo vemos que el tonto cuadro cambia. además... ademásss...

¿Qué pasó? Oh, otra vez me dormí y soñé. Aprenderé para la próxima vez que, por atrapante que sea la historia, no debo quedarme hasta tan tarde fichineando. Bueno, les estaba hablando sobre los hechizos. Además de ver cosas que el ojo normal no ve (¿dije esto antes?) podemos arrojar ectoplasma (unas bolas de energía bastante dañinas), crear una tormenta de calaveras explosivas, arrojar rayos con nuestras propias manos al mejor estilo Vader en Star Wars, crear un escudo o revivir muertos. También tendremos la habilidad de volar en algunos escenarios para alcanzar ciertos lugares pero cuidando no alejarnos demasiado del piso. Este poder se consume con rapidez y podemos terminar como colitis de perro en una vereda, después de una violenta caída. Existe también un poder que arroja una pequeña lluvia de energía, al que no le encontré demasiada utilidad además de destruir campos de fuerza que a veces bloquean nuestro camino. Uno de los tantos detalles interesantes es que, al utilizar el hechizo de la tormenta de calave-ras, los cráneos salen del piso y si miramos hacia abajo podemos ver la grieta.

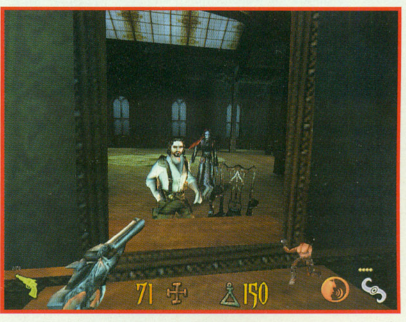


Y esto es sólo una tontería, pueden suceder cosas muy extrañas, desde gritos o llantos de bebé utilizando el hechizo de scrye, suicidios y hasta encontrarnos con cadáveres que sangran hacia arriba, haciendo un charquito en el techo. Cuánto drogor.

Sin duda, el punto más fuerte es el sonido, pero como dijera mi amigo y compañero irrompible Kaveyox: el sonido es un capítulo aparte.

Un capítulo aparte

El sonido es brillante. Cada paso, las voces, el sonido de las armas, los aullidos de las bestias... sin palabras. Generalmente, el audio es una de esas cosas que en un juego pasa desapercibida, opacado con frecuencia por unos gráficos asombrosos o una historia atrapante. Pero, como sucede en este caso





con Undying, el sonido es uno de los pilares fundamentales y, sin él, el juego no sería tan impresionante.

Para vivir esta experiencia como realmente debe ser, les recomiendo que traten de emular mi procedimiento. Tomen su sillón preferido, cuanto más cómodo mejor -porque pasarán horas sentados en él-, apaguen todas las luces de manera que sólo los ilumine el monitor, y pónganse los mejores auriculares que tengan. De esta manera, la fabulosa mezcla de música con reminiscencias celtas y el sonido ambiente los llevará a través de un tétrico sendero: Estar caminando por un pasillo y oír gruñidos que al doblar una esquina se transforman en nuestra peor pesadilla. Entrar a una casucha abandonada, rodeada por una laguna, y escuchar a las bestias aullando y acercándose a la carrera mientras sus patas chapotean en el agua. Todas estas situaciones no serían nada sin el sonido. Gracias al tremendo clima que se crea jugando en estas condiciones, me transformé en una suerte de pollo de criadero, siempre con la piel de gallina y excremento bajo la cola. En los últimos días aprendí nuevamente a usar pañales y eso evitó que siguiera lavando mi ropa interior. Cuánto sustor.

¿Multiplayer? Bien, gracias.

Para terminar... oh, el sueño otra vez tengo que mantenermen dwespiwerto y termihnhaarrr...zzzzzzzzzz

Oh, por fin se ha dormido este infeliz, y es momento para dar mi opinión. Este fichín es hermoso, sangre, violencia, sobresaltos, y muchas de esas asquerosas sabandijas que atacan sin respiro. Mi parte favorita es cada vez que el pelón de Galloway muere, verlo retorcerse como una lombriz al ser atravesado, despedazado o pisoteado por sus enemigos. Hermoso, sencillamente hermoso. Lo que es una pena es que no pudieron poner la opción multiplayer (¡¡por Dios, cómo puede ser $#!#$$#!#$!!). ¿Cómo se supone que destroce a mikos como Charlie, Moki, Rolo o cualquiera de los tontos Irrompibles? estoy indig...



Oh, ¿qué pasó? ¿Picor? ¡Fuera de aquí, maldito, ésta es mi nota! ***(No, no te dejaré escribir tus tonterías, Moki)***. Sal de aquí, maldito Picor. Este juego es hermoso y merece un buen puntaje. ***(Calla, mamón)***. Una obra maestra como ésta no tiene que ser empañada por tus sucios comentarios. ***(Calla, mamón, no tienes nada)***. En resumen, amigos, Undying es una obra maestra, como fichín ***(Te digo que te calles, Moki, eres de humita)***, como guión, ***(¡Callaaaa!)*** y, si todavía no lo tienen... ***¡Bump, Bump, BUMP, PAF!***

Si todavía no lo tienen, consíganlo. Porque si a estos muchachos se les ocurre sacar un patch con la opción multiplayer, allí los veré. Yo, el Dr. Picor, se los garantizo.

N.de E.: Di Nardo debió ser internado de gravedad. Al cierre de esta edición, se lo estaba sometiendo a una intervención quirúrgica de urgencia para corregir una lesión en su columna provocada al caer por la escalera. Se investigan las causas del accidente. Aparentemente, Moki estaba solo. Mientras era trasladado en un profundo estado de inconsciencia, balbuceaba y presentaba síntomas avanzados de desdoblamiento de personalidad.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un *shooter* en primera persona con el guión del maestro del horror Clive Barker.
LO QUE SI: Los fantásticos resultados del engine de Unreal, los gráficos, el sonido, la música, el guión, los personajes, los escenarios.
LO QUE NO: Que no tenga opción multiplayer. Que cada vez que nos matan debamos soportar la animación de la muerte del personaje y la carga del nivel, aunque le demos furiosamente a la teclita de quick load.

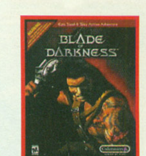
92%
CLASICO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Rebel Act Studios / Codemasters
INTERNET: www.codemasters.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 95 / 98 / NT, Pentium 200, 32 MB RAM, 600 MB libres en el disco rígido, Placa de video con aceleración 3D y 8MB de ram, compatible con DirectX, CD-ROM 6x.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO
81%

Blade of Darkness



Una aventura con toda la chapa y tripas volando de aquí para allá

Por Santiago Videla



En la E3 del año pasado fue donde se presentaron las primeras imágenes y videos sobre este proyecto de la compañía española Rebel Act Studios y, a juzgar por lo que se veía en ese entonces, la cosa parecía venir bien encaminada.

Finalmente y a casi un año de la primera vez que entramos en contacto con él, la versión final de Blade of Darknes ha caído por estos pagos y, a decir verdad, los resultados terminaron sorprendiéndonos a todos, ya que nos encontramos con algo mucho más sólido y entretenido de lo que aparentaba a simple vista.

Acción por cuatro

Pese a que en muchos de sus aspectos (especialmente en lo visual) Blade of Darkness tiene un fuerte parecido con otros juegos de este estilo (muy especialmente con Rune), en este caso los muchachos de Rebel Act Studios se las han ingeniado para evitar caer en el clásico más de lo mismo y han logrado hacer de lo que podría haberse convertido en un simple arcade, algo más elaborado, que a pesar de algunas imperfecciones es de lo mejorcito que me ha tocado ver en mucho tiempo.

Cuatro personajes (un caballero, un enano, un bárbaro y una guerrera) son los protagonistas de esta espectacular aventura con algunas dosis de RPG, que se desarrolla en una época medieval plagada de misterio.



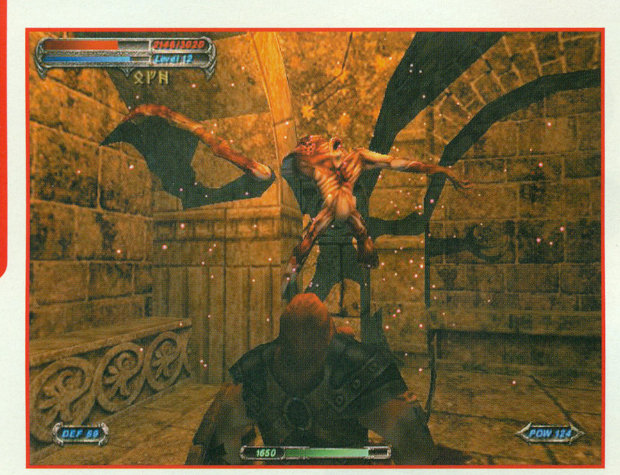
Aunque la historia no es algo que nunca hayamos visto, el hecho de poder seleccionar a cuatro personajes diferentes le da una variedad impresionante a este juego, que ya de por sí es extremadamente largo, lo que nos garantiza largas horas colgados frente al monitor.

A diferencia de Rune, su colega más cercano, en Blade la acción apunta más a lo que podría definirse como un RPG de acción, ya que en cada pelea nuestro personaje va ganando experiencia que le sirve para subir de nivel y por lo tanto ir evolucionando.

Obviamente, al tratarse de un juego en el que la acción es lo más importante, los detalles propios de un juego de rol se manejan de una forma mucho más simple, como por ejemplo cuando, al subir de nivel, todas las mejoras que sufre nuestro guerrero se asignan automáticamente.

Por el lado del inventario, aquí tan sólo tenemos lugar para tres armas y tres escudos junto con un par de pócimas y los infaltables objetos especiales que forman parte de la





enorme cantidad y variedad de puzzles que vamos a tener que ir resolviendo en nuestro camino.

Todo esto se encuentra distribuido en una serie de menús muy cómodos que agrupan



las cosas por categoría, es decir, armas por un lado, escudos por el otro y los objetos aparte, lo que sin lugar a dudas nos simplifica las cosas notablemente.

El hecho de que cada personaje tenga experiencia con una determinada clase de armas no implica que no podamos usar las que están pensadas para los demás, sino que al hacerlo no seremos tan eficientes como quién sí sabe usarlas.

Usar un arma que no nos corresponde puede traer como consecuencia una importante reducción en nuestras defensas, y a veces, por más poderosas que parezcan ser, pueden llegar a causar que con un par de chirlos nos dejen desparramados por el piso en unos pocos segundos.

Uno de los detalles más interesantes de este juego es que los protagonistas tienen una serie de habilidades especiales diferentes a las de sus otros compañeros y, además, muchas de las armas que iremos consiguiendo tienen poderes especiales que vamos a poder usar siempre que tengamos el nivel de experiencia necesario.

Blade tiene un sistema de pelea bastante novedoso y diferente a lo que estamos acostumbrados a ver en este tipo de juego, que por un lado hace que la acción sea mucho más variada y entretenida, pero al mismo tiempo trae un par de problemitas que en determinadas situaciones nos pueden llegar a complicar las cosas más de lo debido.

El asunto es que acá no tenemos comandos para movernos lateralmente, función que en todos los juegos se conoce con el nombre de *strafe*, sino que cuando vamos a encarar a algún bicho malo tenemos un comando que hace que nuestro personaje fije su vista en el enemigo que hayamos elegido.

Al hacer esto, lo que sucede es que de movernos libremente pasaremos a movernos con respecto al enemigo; o sea que ahora sí dispondremos de los tan preciados controles para movernos de lado, imprescindibles para esquivar cualquier ataque.

Si bien esto de fijar la vista en un enemigo es un sistema que puede resultar bastante cómodo, porque tenemos a nuestro oponente siempre en la mira y al mismo tiempo resulta un método ideal para incorporar una variedad de combinaciones de golpes y ataques especiales, tan grande y variada como la que tiene Blade, a la hora de enfrentar a más de un enemigo a la vez las primeras complicaciones saltan a la vista.

El tema es que al estar apuntando siempre hacia un enemigo nos hace movernos alrededor de él, y muchas veces eso nos termina dejando de espaldas a sus compañeros, que no dudarán ni un segundo antes de hacernos puré.

Aunque podemos ir haciendo que nuestro personaje apunte a cualquiera de los otros enemigos que hay cerca, rara vez es posible cubrir cada ángulo, lo que nos obliga a recurrir a una tecla con la cual hacemos que nuestro guerrero deje de apuntarle a alguien, para así poder salir rajando. En lo personal creo que eso lo convierte en algo poco práctico.

No tener controles para hacer *strafe* cuando no estamos peleando también complica las cosas de manera innecesaria, ya que al no poder asomarnos por las esquinas para ver lo que se nos viene más de una vez nos puede hacer caer en una emboscada o, lo que es peor aun, en esas dichosas trampas





que nos matan de una.

Afortunadamente, los enemigos pueden dañarse entre sí y cuando enfrentamos a grupos de los menos inteligentes, a veces es mejor negocio provocarlos para que tiren golpes al aire y se maten entre ellos que hacerse el guapo y terminar viendo cómo crecen las flores... desde abajo.

Cuando tenemos poca experiencia, la barra de cansancio que tenemos nos impide realizar combos largos y se llegamos a agotarla podemos quedar en pose para recibir una verdadera lluvia de mazazos, así que con esto también hay que tener mucho cuidado.

Por otro lado, la inteligencia de algunos enemigos es bastante eficiente tanto para atacar como para defenderse, lo que nos obliga a combatir con calma y pensando cuidadosamente lo que vamos a hacer, cosa que no se da a menudo en estos juegos.

Compitiendo contra los grandes

Uno de los aspectos más brillantes de Blade es su parte técnica, ya que quiero aclarar que el engine que usa fue íntegramente desarrollado por la gente de Rebel Act, algo realmente meritorio.

A simple vista, los gráficos y los modelos tienen un excelente nivel de detalle, al igual que las texturas, pero lo que verdaderamente separa a este juego del resto es el impresionante sistema de iluminación que usaron y que entre otras cosas está muy por encima de cualquier otra cosa que se haya visto hasta el momento.

Las sombras de cada personaje, criatura u objeto que hay en cada lugar, se proyectan en todas partes de acuerdo a la posición de los focos de luz y siguiendo el contorno de los modelos, dando una sensación de realismo única y creando efectos alucinantes, como por ejemplo la forma en que vamos iluminando cuando llevamos una antorcha encendida en las manos.

Esto de la iluminación realza enormemente el aspecto visual del juego y le hace el aguante a producciones millonarias que usan tecnología de punta, como nuevamente el caso de Rune, que sin ir más lejos está respaldado por el nada despreciable engine de Unreal Tournament, que tantos éxitos ha cosechado.

Además de ser un juego de más de 25 horas, cada personaje empieza la aventura en un nivel diferente, que luego se une con los que componen la trama principal del juego y, si tenemos en cuenta las importantes diferencias que cada protagonista tiene en cuanto a estilo de juego y habilidades, tenemos como resultado una muy buena rejugabilidad. Además, la posibilidad de poder seleccionar a qué lugar queremos ir al terminar un nivel ayuda también a hacerlo un poco más variado en caso de que queramos jugarlo de nuevo con otro personaje.

A pesar de que podemos grabar el juego en cualquier momento, mientras menos veces lo hagamos mayor será el ranking que iremos obteniendo y si bien a simple vista no se puede apreciar si esto tiene algún efecto en el juego, sirve como incentivo para evitar la truchada de andar grabando cada dos pasos.

Quiero destacar que en este juego la violencia es bastante fuerte y a los enemigos podemos despedazarlos hasta dejarlos como una hamburguesa, todo hecho con una calidad espectacular y por supuesto lluvias de sangre bien roja, por lo que les recomiendo abstenerse a la gente impresionable y a los padres prejuiciosos.

Como punto en contra, además de algunos problemas menores de colisioón y otros aspectos del sistema de pelea que no me terminan de convencer, lo más notorio es que a lo largo del juego los enemigos se repiten bastante y con modificaciones mínimas, incluyendo a algunos enemigos principales.

En definitiva, Blade of Darknes es una excelente aventura plagada de acción, que a pesar de contar con algunas imperfecciones tiene más virtudes que desventajas, entre las que se destaca una ambientación espectacula. Si son fanáticos de este tipo de juegos, no se lo pierdan bajo ningún pretexto.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una espectacular aventura de acción vista en tercera persona.
LO QUE SI: La ambientación, los efectos, los gráficos.
LO QUE NO: Carece de controles para movernos en forma lateral, el sistema de pelea a veces complica las cosas más de lo debido, problemas menores de colisión, los enemigos se repiten bastante. Requiere mucho equipo.

81%
EXCELENTE

PROMEDIO **89%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Papyrus / Sierra
INTERNET: www.nascarracing4.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8X, placa aceleradora 3D con 12 MB de memoria, Windows 95/98/ME.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 43 jugadores vía TCP/IP o LAN

NASCAR Racing 4

La leyenda continúa

Por Diego Eduardo Vitorero

Lo irónico que es este mundo. Apenas Sierra sacó a la venta el juego basado en las competencias de la National Association for Stock Car Racing, falleció una de las glorias del NASCAR, Dale Earnhardt. En fin, la saga NASCAR Racing retorna, de la mano de Papyrus, con todo la fuerza y, sin duda alguna, uno de los mejores simuladores de autos.

Los años de experiencia que acumuló Papyrus Design Group, a través de estos 14 inviernos de fundada la compañía, sirvieron para que versión a versión no sólo renovaran sus juegos basados en categorías automovilísticas, sino para que también mejoraran sus productos con las nuevas entregas. Ya pasaron cinco años desde que la serie NASCAR se introdujo en la PC y, en esta oportunidad, los rasgos más significativos de NR4 fueron llevados a un punto extremo. En NR4 esto se ve reflejado en un juego que roza la perfección a cada momento.

NR4 está muy lejos de ser una actualización dado los grandes cambios que trae con respecto al anterior. Se ve claramente que pretende arrasar a la competencia por su diversión y realismo.

750 HP de puro sentimiento

Lo que más llama la atención apenas tomamos el control de estos bólidos es la física de los mismos, que fue pulida a más no poder. Se nota una clara diferencia en la simulación.

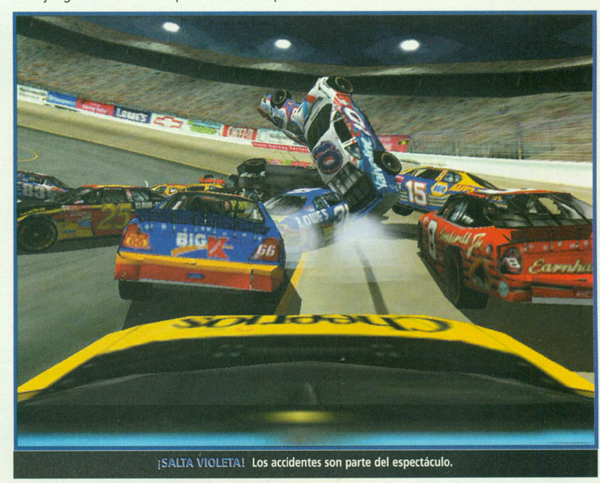
Los pilotos que podemos elegir en NR4 incluyen a todos los conductores de la temporada 2001 de la NASCAR Winston Cup con sus respectivos equipos y sponsors. Entre los conductores figuran leyendas como Bobby Labonte, Jeff Gordon o el difunto Dale Earnhardt con su #3 Goodwrench. Hay un total de 76.



El juego cuenta con 21 pistas de la temporada actual, todas recreadas a partir de las originales, lo cual brinda un gran atractivo.

En cuanto a las marcas de los coches, tenemos hermosuras como Pontiac, Chevrolet Monte Carlo o Ford Taurus, por nombrar algunas. Y, a decir verdad, todos gozan de gran calidad, además de que fueron rendereados a partir de los originales, manteniendo sus detalles característicos.

Los creadores del viejo Indianapolis 500: The Simulation, también renovaron por completo el motor gráfico, desarrollado para sacar ventaja de la API OpenGL. Además, el equipo agregó controladores



¡SALTA VIOLETA! Los accidentes son parte del espectáculo.



biente y en el detalle de los autos. Y es muy posible de que no vean con toda claridad humo, marcas en la pista o el aceite que salpican los demás autos.

El sonido fue otra de las áreas que se optimizaron sustancialmente, ya que NR4 tiene soporte para sonido envolvente; y acá la diferencia será notada por aquellas personas que cuenten con una placa de sonido 3D y un set de parlantes cuadrafónicos. El rugir de los motores a 9500 RPM lo hacen estremecer a uno. Y ni hablar de cuando escuchamos a nuestros oponentes acercándose desde los distintos puntos; más de una vez no pude evitar darme vuelta para ver si había alguien detrás.

Direct3D para que tenga máxima compatibilidad, y hay que reconocer que el trabajo que llevaron a cabo es excelente. Sin miedo a equivocarme, puedo decir que estamos frente al mejor motor gráfico visto en la serie.

Entre otras cosas, soporta profundidad de color de 32 bits. Los que no posean una placa de video con este tipo de soporte, fácilmente se perderán efectos en el am-

SOLO PARA FANATICOS



La National Association for Stock Car Racing, tiene su sitio oficial en *www.nascar.com*. Aquí podrán encontrar las últimas novedades de una de las categorías más calientes en el mundo del automovilismo norteamericano. Todos los conductores con su perfil, la agenda anual, una minuciosa descripción de cada una de las pistas, novedades al instante y miles de cosas más. ¡Hasta hay un "Fantasy" on-line para jugar!



Si hay algo que no puede quedar librado al azar, es el multiplayer. Se pueden conectar hasta 43 máquinas en red o por Internet para jugar en multiplayer. En la editorial no tenemos esa cantidad de máquinas, pero la experiencia de jugarlo con unas pocas fue realmente emocionante. Cabe destacar que el código de comunicaciones para jugarlo vía Internet está optimizado para que el lag sea lo más bajo posible en todo momento.

El fundador de Papyrus, Dave Kaemmer, afirma en todo momento que los novatos no tendrán problemas en tomarle la mano al juego, y los más veteranos tendrán que buscar nuevas y mejores estrategias en carrera para superar la inteligencia artificial de los oponentes. Muy buena, por cierto.

Quienes no conocen este tipo de simuladores a fondo, pueden pensar que de estrategia no tiene nada. Bueno, se equivocan. NR4 cuenta, como muchos juegos de este tipo, con un garage en donde podremos hacer los cambios que creamos convenientes para optimizar el rendimiento del auto. Estos van desde calibrar la presión, comba y alineación de las cuatro ruedas independientemente, pasando por la cantidad de combustible con el que largamos en carrera -lo cual influye directamente en la aceleración y el comportamiento del auto en las curvas- y la relación en la caja de cambios, hasta la distribución de peso tanto en el eje delantero como en el trasero. Y esto es sólo una parte de lo que podemos cambiar para que nuestro auto quede listo para salir a pista.

¿Adiós a un grande?

Hay altas posibilidades que NASCAR Racing 4 sea el último en su especie para PC. Esperemos que no, aunque todo indica lo contrario. Excepto porque el juego está plagado de circuitos con forma de óvalo -recuerden que es de NASCAR-, lo cual puede aburrir un poco a quienes no son fanáticos incondicionales de los juegos de este tipo, NASCAR Racing 4 es un excelente simulador de la categoría. Los motivos son varios, principalmente por el realismo, sonido y gráficos que, en conjunto con el producto final, hacen que la nueva entrega



de Papyrus sea algo para guardar en una caja de cristal hasta la eternidad.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El mejor simulador de autos de NASCAR de todos los tiempos.
LO QUE SI: Realismo por sobre todas las cosas. Gráficos y modelos de los autos. Sonido grandioso. Ajuste del auto. El multiplayer.
LO QUE NO: Correr en óvalos no será del agrado para muchos fanáticos del automovilismo.

89%
EXCELENTE

REVIEWS

ACCION/ARCADES

3D Power Tank

Por Diego Eduardo Vitorero

No todos los días uno tiene en sus manos la responsabilidad de salvaguardar al mundo. Si a esto le sumamos que tendremos que hacerlo montados sobre un tanque de varias toneladas, la cosa se pone interesante. A lo largo de las 19 misiones para el single player, tendremos que enfrentarnos, en lugares como Afganistán, Colombia, Nepal o Siberia, contra cientos de enemigos, infantería, artillería, campos minados, jeeps armados, lanchas, carros de asalto, lanzacohetes, helicópteros, trenes blindados, aeronaves y otros más. Las mapas son bastante variados en cuanto al objetivo a cumplir, e inclusive con factores climáticos que pueden afectar nuestra misión.

Nuestro tanque cuenta con un cañón de 180 mm, el cual incrementa su poder de destrucción a través de power-ups. Además, hay diez armas secundarias de última generación como cañones de plasma, lanzacohetes o un cañón magnético, que se manejan independientemente del arma primaria. El modo multiplayer incluye Deathmatch y Capture the Flag, y cuenta con seis mapas exclusivos para jugar en red o en Internet hasta 4 jugadores. Una de las pocas críticas que puedo hacer de 3D Power Tank, es que cuando me tocó jugar uno de los mapas con lluvia, el juego comenzó a arrastrarse un poco. Otra, que los enemigos no cuentan con un muy buena inteligencia artificial. Además, cuando disparamos sobre ellos en vez de partirse como un queso desaparecen con un brillito muy particular. Fuera de eso, muy entretenido.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: FX Interactive / Electrotech
INTERNET: www.fxplanet.com
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN o Internet hasta 4 jugadores

PROMEDIO 70%

REVIEWS

ACCION/ARCADES

F1 Racing Championship

Por Diego Eduardo Vitorero

A casi un año del lanzamiento en la consola PlayStation de Sony, F1 Racing Championship de Ubisoft hace su aparición en la PC para aquellos que no tienen problemas en subirse a un auto de Fórmula 1. Entre los detalles que más aprecian los aficionados a la hora de adquirir un juego de este tipo se encuentra el hecho de que cuente con las licencias oficiales, en este caso de la FIA. Por suerte, todos los circuitos, pilotos y las once escuderías con sus 22 coches fueron incluidos, aunque hay que aclarar que todos son de la temporada 1999. Así que no esperen ver a Irvine y Herbert detrás de las ruedas de un Jaguar o quizá la nostalgia los tome por sorpresa cuando vean a Barichello enlistado en su Stewart en lugar de su Ferrari.

El estilo de juego de F1RC está orientado más al arcade que a la simulación. El primero, es sin duda alguna el más propicio para los principiantes en esto de manejar a 300 Km/h, ya que no deberán tener tanto conocimiento en cuanto a la conducción de un monoplaza.

Y hablando de la conducción, puedo agregar que al no estar orientado a emular el comportamiento de un coche de F1 como sucede en la realidad, la física en el auto y otros detalles como los gráficos y opciones en carrera juegan un punto en contra para quienes buscan un producto más profesional y completo, como pueden ser F1 2000 o Grand Prix 3.

De todas maneras, es un muy buen producto para los amantes de la F1.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Ubi Soft
INTERNET: www.ubisoft.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 2 jugadores

PROMEDIO 73%

REVIEWS

DEPORTES

Triple Play Baseball 2002

Por ¿adivinen quién?

Triple Play 2001 es un gran juego, pero todavía no está a la altura de su contrincante, EA Sports hace un par de años que tiene una deuda pendiente con los amantes del béisbol." Así es como cerró, en el número 31 de mayo del año pasado, el review de Triple Play 2001. En cuanto a lo que EA Sports hace un par de años que tiene una deuda pendiente con los fanas del baseball, la frase se puede cambiar a "ya perdí las esperanzas de que EA Sports haga un juego de baseball como la gente". Lo peor del caso es que tengo que explicar por qué es peor que el del año pasado, para eso me pagan. Bueno, el tema principal es que EA Sports, como lo hizo con sus sagas tooodo el año pasado, introdujo muy pocos cambios en la nueva versión. El más significativo es una base de datos de los equipos totalmente actualizada y algo en los gráficos, animación de los jugadores y ambientación. ¿Lo demás? Sigue siendo todo lo mismo. Y, para empeorar la cosa, TPB 2002 tiene un tono más arcade que el del año pasado. Creo que lo único que puede sacarme el gusto amargo que me dejó el juego es la salida de High Heat Baseball 2002, muy próximo a salir. Sólo espero que, por el bien de la comunidad de jugadores amantes de los deportes, EA Sports no se tire a chanta otra vez. Su año fiscal recién comienza y no muy bien que digamos. Triple Play Baseball 2002 es un juego para pasar el rato, sin nada que lo haga destacar como seguramente sea el caso de su competencia.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: EA Sports
INTERNET: www.easports.com
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP y LAN.

PROMEDIO 60%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Black Isle / Interplay

Icewind Dale: Heart of Winter

Por Santiago Videla

Después del rotundo éxito que tuvo Icewind Dale, todos los fanáticos de las impresionantes aventuras de Black Isle estábamos esperando con ansias la llegada de esta expansión que, desafortunadamente, pasó casi como un suspiro.

Podría decir que si bien el producto sigue manteniendo el nivel de calidad al que ya estábamos acostumbrados, éste es el primer tropiezo en la impecable carrera de esta gente, que tal vez por hacer las cosas a las apuradas o probablemente con el fin de currar unos manguitos, en lo personal me ha dejado un sabor bastante amargo. Estoy seguro que no seré el único en opinar de esta forma. Veamos por qué.

Lo bueno, si es breve... te deja con todas las ganas

Heart of Winter nos plantea una historia bastante oscura que se desarrolla más allá de los territorios que conocimos durante la aventura original, en donde un poderoso rey bárbaro, muerto hace tiempo, se ha levantado de la tumba para reclamar su trono y reunir a las tribus nómadas de la región, poniéndolas en contra de las naciones civilizadas y amenazando con arrasarlas.



Con esta trama, que como ya se estarán haciendo a la idea, tiene esas clásicas sorpresas que Black Isle nos suele brindar, Heart of Winter nos coloca en una serie de nuevos escenarios con gráficos bastante más pulidos que lo que vimos en el juego original, preparados además para verse en 800x600, con lo cual las diferencias se notan un poco más.

También veremos una buena variedad de enemigos nuevos, de los que se destaca el malo del final, que sin exagerar es uno de los más impresionantes que hayan salido de las arcas de Black Isle. Agreguemos que todo esto viene acompañado por una impresionante banda de sonido, especialmente creada para la ocasión.

Técnicamente, Heart of Winter no representa una evolución demasiado significativa sobre lo que vimos en Icewind Dale, ya que el engine no incorpora nada nuevo, simplemente se le han hecho algunos retoques más propios de los que suele verse en un patch.

En sí, este agregado está exclusivamente pensado para jugadores expertos y ya en los primeros y aparentemente rutinarios combates nos pueden llegar a llenar la cara de dedos, por lo que es prácticamente un requisito haber terminado la versión anterior.

El hecho de poder encarnar a los personajes que utilizamos anteriormente nos da la ventaja de conservar las armas, armaduras y muchos de los objetos que nos quedaron encima al terminar Icewind Dale.



Hasta aquí, todo parecía venir de lo más bien, e incluso podría decir que el clima que crea la historia es más atrapante que el del juego original, razón por la cual el palo que viene ahora es más doloroso. Lo cierto es que a pesar de lo espectacular que se ve en un principio, Heart of Winter es increíblemente corto y justo cuando el argumento termina de convencernos para que invirtamos nuestras preciada horas de sueño sentados frente al monitor, todo se termina de golpe y porrazo.

Así es, casi con seguridad, ésta puede llegar a considerarse la expansión más corta de la historia, ya que apenas dura lo que sería un solo capítulo de Icewind Dale. Lo que más bronca da es que la calidad de todo lo que veremos aquí es estupenda (cosa que se aprecia a simple vista). Espero que esto no suceda con la expansión de Baldur´s Gate II.

Además de la opción para jugar únicamente la expansión, también tenemos una opción que nos permite jugar toda la aventura de una (es decir, partiendo desde el principio de Icewind Dale) y de esta forma se pone un poco más interesante, en el hipotético caso de que recién ahora hayan decidido engancharse con el juego.

Como agregado extra, nos brinda un modo de juego sólo para maniáticos, en el que los bichos que vienen son ultra duros y nos dan una bocha de experiencia que nos permitirá llevar a nuestros personajes a niveles que hasta ahora no se habían alcanzado en un juego de estos.

En pocas palabras, Heart of Winter es un verdadero desperdicio de talento, pero si les gustó Icewind Dale les recomendaría que de cualquier forma lo vean. Eso sí... les aclaro que al terminarlo se van a quedar recontra mega calientes.

LO QUE SI: La historia, la estética, los gráficos, el sonido.
LO QUE NO: Es increíblemente corto, desaprovecha una historia que podría haber dado para mucho más.

72%

AMD: El nuevo rey del silicio

La historia de un pequeño grupo de personas que se transformó en un gigante de los microprocesadores

■ Por Ariel Gentile

¿Lo barato sale caro? En toda su historia, AMD intentó convencernos de que esa frase es falsa, ofreciéndonos excelentes tecnologías a un precio inmejorable. Y es gracias a su fuerza que las computadoras de hoy en día tienen microprocesadores más baratos, y por ende son mucho más accesibles.

Los comienzos

Advanced Micro Devices fue fundada en mayo de 1969 por Jerry Sanders y un diminuto grupo de siete personas, para formar una compañía de semiconductores. Inicialmente, AMD se estableció en el living de la casa de uno de los co-fundadores, John Carey, y meses más tarde pasó a un pequeño departamento en Santa Clara. En septiembre de ese año AMD se mudó a su primera casa "decente", en Sunnyvale (California). En los primeros años de la compañía, los productos que ofrecían tenían tecnologías de otras empresas, rediseñadas para mejor performance, y obviamente, a un menor precio que el de la competencia.

En 1975 AMD entró en el mercado de la RAM, y empezó a fabricar los procesadores 8080A, iniciándose en el mercado de chips para computadoras. Entre esos años, AMD se expandió, inaugurando plantas y edificios en Austin (Texas), Filipinas y Malasia. En la década de 1980, los fabricantes japoneses de semiconductores coparon el mercado de las memorias y otros chips de computadoras, que formaban parte de la mayor producción de AMD. Era tiempo de cambiar...

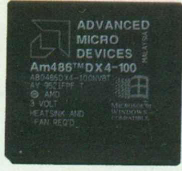
La nueva era

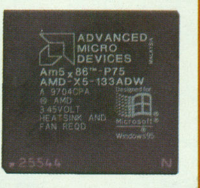
A fines de los 80's y principios de los 90's surgió el cambio de la tendencia de AMD. A partir de ese momento, la compañía se dedicó principalmente a microprocesadores compatibles con la IBM PC, adaptadores de red, chips para dispositivos de telecomunicación y memorias de alta performance (Flash, EPROM). En marzo de 1991 sacó al mercado el microprocesador Am386, acabando con el monopolio de Intel (que había realizado el i386 seis años antes), y tuvo bastante éxito, debido a la gran compatibilidad y las buenas prestaciones que ofrecía, complementados obviamente por el precio, mucho más bajo que el de Intel. En tan solo 5 meses, vendió un millón de Am386s. Pero sin dudas la primera señal de éxito para AMD fue el lanzamiento del Am386DX-40, microprocesador que salió luego de que Intel dejara de fabricar los 386 y pasara a los entonces caros 486. No solo era el 386 más rápido, sino que tenía una velocidad similar a un i486SX-25, que era de un precio muy superior al micro de AMD. Tal fue el éxito que algunos fabricantes desarrollaron motherboards para 386 con un slot VLB (introducido en los 486), de modo que la vieja arquitectura 386 podía disfrutar de placas más avanzadas.

La línea Am486 fue muy buena, con resultados prácticamente iguales a sus pares de Intel, aunque con un precio bastante inferior, como siempre. Entre los años 1994 y 1995, Intel desarrolló el Pentium P54C, el cual utilizaba una nueva arquitectura, pasando del Socket 3 al Socket 7, introduciendo el slot PCI y la controladora IDE y los puertos On Board. Sin embargo, AMD siguió fabricando microprocesadores 486, llegando al DX4-120, que superaba la performance del Pentium 60, y todo esto sin cambiar de motherboard. Unos meses más tarde, AMD siguió aprovechando esa arquitectura, hasta el Am5x86-P75 (también llamado 486DX5), que iba a 133MHz, y supuestamente andaba como un Pentium 75, cosa que en mi opinión, dependía de la aplicación, ya que la Floating Point Unit (FPU, o Unidad de Punto Flotante) del Pentium era mucho mejor. De todos modos, era bastante superior al 486 ya que incluía 16KB de caché L1 (el doble que un 486DX). Una vez más, hubo motherboards para 486/586 con nuevas tecnologías, como la IDE On Board y los slots PCI. Estos chips tuvieron mucho éxito, de hecho, fue en esta época que AMD y Compaq formaron una alianza que aún sigue vigente.

En junio de 1996, AMD adquirió la licen-







LA HISTORIA DE AMD Am386DX-25 (1991) - Am486DX4-100 (1993) y Am5x86-P75 (1995)

cia del uso del Socket 7, y produjo su microprocesador K5, que pasó sin pena ni gloria, ya que si bien funcionaba correctamente en Windows y aplicaciones de oficina, su FPU era bastante inferior a la del Pentium, por lo cual, juegos como Quake y programas como AutoCAD sufrían una gran caída de performance. El K5 tuvo dos versiones: la inicial, llamada SSA5, de 75 a 100MHz, y "5k86", entre 90 y 116MHz, que mejoraba la FPU.

A fines de 1996, AMD adquirió NexGen, una empresa de microprocesadores no muy conocida, que hizo productos como Nx586 y Nx586 FP. Un año más tarde, AMD desarrolló el K6, el primer micro realizado íntegramente por la compañía, sin copiar el microcódigo de Intel. Sin embargo, el K6 incorporó la tecnología MMX, licenciada por Intel. La performance de este micro era muy similar a la de los Pentium MMX, quizás algo inferior. Pero Intel dejó el Pentium MMX a los 233MHz, mientras que AMD siguió fabricando una versión mejorada del K6, de nombre clave "Little Foot", el cual tenía una tecnología de 0.25 micras (contra 0.35 del K6) y solucionaba algunos problemas de temperatura. El mismo tuvo velocidades de hasta 300MHz, y performance cercana a la del Pentium II.

3DNow!

El 28 de mayo de 1998, AMD sacó su primer microprocesador con una tecnología única, el K6-2, que incorporaba el 3DNow!, un conjunto de instrucciones de punto flotante orientadas a los juegos y las aplicaciones multimedia, que cuando son aprovechadas se obtienen excelentes resultados, sin dudas superiores a los del Pentium II. Cuando no son usadas, el micro baja bastante performance, pero es similar a la del microprocesador de Intel. Al igual que el K6, utiliza el Socket 7 e incorpora MMX. Una vez más, AMD aprovecha al máximo una arquitectura, llegando hasta los 550MHz, e incorporando tecnologías propias de motherboards para Pentium II como el puerto AGP, bus de 100MHz, Ultra DMA 66 y formato ATX. De esta manera, ofrecía las mismas prestaciones que un Pentium II, una performance similar e incluso mejor, y un precio muy inferior, agregando que podíamos actualizar la PC por partes e ir disfrutando de a poquito.

El 22 de febrero de 1999 se presentó el K6-3, un microprocesador similar al K6-2, pero con un 3DNow! mejorado y la inclusión de 256KB de caché L2 on-die, lo que significa que va a la misma velocidad que el micro (400-550MHz). De esa manera, es mucho más efectiva que los 512 KB del Pentium II (que van a la mitad de la velocidad del micro) o la caché del mother (entre 512 KB y 2 MB, a la velocidad del bus, generalmente 100MHz). La salida del micro fue casi en conjunción con la del Pentium III, y el rendimiento, también muy similar.

Hay una amplia lista de hardware y software que aprovechan 3DNow!, como Quake II (mediante un patch), Quake III, Rollcage, Expendable, Incoming y Tresspaser. La lista completa se encuentra en el sitio de AMD (www.amd.com). Aplicaciones como Winamp y MusicMatch Jukebox también sacan provecho de esta tecnología,

para comprimir y descomprimir formatos de audio como MP3. Algunos APIs también están optimizados, como OpenGL desde la versión 1.2 SDK (para programadores) y DirectX a partir de la versión 6.0.

En el diagrama vemos cómo trabaja la tecnología 3DNow! en conjunto con la placa de video. El procesador se encarga de generar el escenario y todos sus componentes (por ejemplo, los items, los árboles, las casas) y del famoso "Transform & Lighting", lo que equivale a transformar las representaciones matemáticas en polígonos, de modo que son objetos tridimensionales. Con Triangle Set up se determina la perspectiva, o sea, la vista de donde vamos a ver al objeto. Esta es una etapa en la que participan tanto el CPU como la placa de video. El proceso final, Pixel Rendering, depende más que nada de la placa de video, ya que coloreará y le dará el aspecto final al objeto o escenario. Como vemos en la imagen, los pasos que realiza el CPU dependen mucho de la FPU. Justamente, 3DNow! acelera esa parte del microprocesador, evitando así el "cuello de botella". De esta manera, por fin la FPU de los procesadores AMD es superior a los de Intel. También es importante disponer de una buena placa de video, y que ésta soporte 3DNow! Afortunadamente, la mayoría de los fabricantes tienen drivers con soporte a esta tecnología (Nvidia con sus Detonator y la extinta 3dfx con sus últimos drivers para la Voodoo2 y superiores), por lo cual, si el juego no soporta 3DNow!, la performance no baja tanto. Por todo esto, tenemos asegurado un rendimiento igual o superior al de la competencia.

Por otra parte, compañías como Cyrix e IDT tomaron el 3DNow! para sus microprocesadores, respectivamente, MediaGX y Winchip 2, debido a la mejora de performance que tendrían sus micros (que se caracterizan por su mala FPU).

La actualidad

AMD quiso ir más allá y decidió hacer, por primera vez en su historia, una arquitectura totalmente propia: el Slot A. Parte de esto se debió a que Intel no quiso licenciar el Slot 1, pero bueno, por los resultados, podemos decirle a Intel que se guarde esa tecnología...

El nuevo microprocesador era el Athlon (nombre clave K7), y tenía características muy superiores a las de Intel: 128 KB de caché L1 (contra 32 del Pentium III), 512 KB de L2 (aunque soporta hasta 8 MB), extended 3DNow!, SSE parcial y bus de 200MHz (contra un máximo de 133 de los P-3). Y por si esto fuera poco, el precio sigue siendo menor que el de la competencia de Intel (aproximadamente, 30%).

Sin embargo, parece que a AMD el formato de Slot (tipo "cartucho") le aburrió, así que prefirió continuar su camino con el viejo y querido Socket (tipo "cuadradito"). El Socket A es el nuevo formato de los Athlon, llamados Thunderbird. Estos traen como mejora principal 256 KB de caché L2 on-die, por lo cual es mucho más rápida que la del K7,

que trabaja a la mitad del clock (velocidad) del micro. Imagínense, si el Athlon era superior al Pentium III, éste es mucho más rápido. Y aunque parezca mentira, el precio del T-Bird es similar al del Athlon inicial, pudiendo conseguir un Thunderbird 900 al mismo precio que un Pentium III 800, y obteniendo mucha más velocidad.

Pero como dijo Jerry Sanders, "el cliente primero, la tecnología después". AMD pensó en sacar un microprocesador más barato, para hacerle competencia al Celeron de Intel. El mismo es el Duron, que es básicamente un Thunderbird pero con 64 KB de caché L2. Lo realmente increíble de este micro es que en el mercado argentino se consigue al mismo precio que un K6-2, que ya de por sí es barato, y tiene un rendimiento muy superior al del Celeron, y un poquito (casi imperceptible diría yo) menos que el del Pentium III. En estos momentos, el Duron está llegando a los 850MHz, mientras que el Athlon Thunderbird va por los 1.2 GHz.

Compatibilidad

En toda la historia de AMD, no hubo problemas de compatibilidad en absoluto, con ningún juego ni programa. La única excepción es un problema que tienen los K6-2 de 350MHz o más con Windows 95, que se niega a bootear con un mensaje de sistema "Error en dispositivo IOS" o "Error de protección de Windows". La solución es bajarse un patch desde el sitio de AMD, que ocupa tan solo 300KB, bootear en modo "a prueba de fallos", y ejecutarlo. A partir de ese momento, no habrá más inconvenientes. Los K6-3, Duron y Athlon tienen solucionado este problema.

En cuanto a los juegos, no se registran errores de compatibilidad. A veces sucede que se ve mal o hay texturas sin renderizar, y por eso la gente piensa que es por el micro, pero no es así, en tal caso es un problema íntegramente de la placa de video (que no aplica el Pixel Rendering como es debido). Esto generalmente sucede con placas de baja calidad en 3D como las S3 ViRGE o SiS 530/620. Por lo general, las casas de computación argentinas arman máquinas basadas en micros de AMD con componentes de baja calidad, ya que son baratos, y las que tienen micros de Intel con los mejores componentes, porque son caros. Y ahí está el problema, es por eso que muchas personas le toman miedo a los AMD. Lo mismo sucedería con Intel si los armadores hicieran computadoras basadas en el Pentium III con los peores componentes del mercado, y las basadas en Athlon con lo mejor de la tecnología, ¿No les parece?

Por todo eso, si van a juzgar a un micro, una placa o lo que fuere, pruébenlas con componentes de la misma calidad que la competencia. De esa manera van a saber cuál es mejor.

El futuro

Los actuales Athlon y Duron, pronto serán reemplazados por los Palomino (nombre clave Corvette) y Morgan (Camaro), que saldrán a la venta a mediados de este año y prometen llegar a los 1.5 GHz. Los actuales usuarios de Duron o T-Birds no se preocupen, ya que estos micros seguirán utilizando el Socket A. Además, se espera que Morgan tenga su versión para notebooks, por lo que sería el primer microprocesador de la línea Athlon en adaptarse a las portátiles. Para 2002 está planeado un microprocesador de 64 bits, llamado Clayhammer, y según AMD tendrá un costo todavía inferior al de los actuales Duron.

Por otra parte, desde hace unos meses se está planificando una nueva fábrica, que se llamará Fab 35, porque las actuales plantas de AMD (una en Austin, Texas, y la otra en Dressden, Alemania) no dan abasto para fabricar todos los microprocesadores, debido al enorme caudal de ventas. Tendrá ese nombre en honor a los 35 años de historia de AMD, ya que se inaugurará en 2004.

Hace escasos 2 años, a AMD le pertenecía el 14% de las ventas mundiales de microprocesadores. Actualmente, alcanza el 40% y hay quienes afirman que tal porcentaje sería mayor. La tendencia indica que, si AMD sigue dándonos esta avalancha de excelentes tecnologías a buen precio, en cuestión de meses será el mayor productor de microprocesadores del planeta.

MICROPROCESADORES AMD DE 32 BITS

Microprocesador	Lanzamiento	Velocidad (MHz)	Formato	Micras	FPU	Caché L1	Caché L2
Am386DX	1991	16 - 40	PGA y PQFP	0.8	No	No	No
Am386SX	1991	16 - 40	PQFP	0.8	No	No	No
Am486DX	1993	25 - 120	Socket 3	0.7	Sí	8KB	No
Am5x86DX	1995	100 - 133	Socket 3	0.5	Sí	16KB	No
K5 (SSA5)	1996	75 - 100	Socket 7	0.5	Sí	24KB	No
K5 (5k86)	1996	90 - 116 (PR 120 - 166)	Socket 7	0.35	Sí (mejorada)	32KB	No
K6	1997	166 - 233	Socket 7	0.35	Sí	64KB	No
K6 (Little Foot)	1997	266 - 300	Socket 7	0.25	Sí	64KB	No
K6-2	1998	266 - 550	Socket 7	0.25	Sí	64KB	No
K6-3	1999	400 - 550	Socket 7	0.25	Sí	64KB	256KB on die
Athlon (K7)	1999	500 - 1000	Slot A	0.18	Sí	128KB	512KB
Athlon (Thunderbird)	2000	700 - 1200	Socket A	0.18	Sí	128KB	256KB on die
Duron	2000	600 - 850	Socket A	0.18	Sí	128KB	64KB on die

Memorias DDR

La velocidad tiene su precio

La memoria RAM proporciona la posibilidad de guardar datos momentáneamente, para ser accedidos por el microprocesador sin tener que leer del disco rígido, un proceso mucho más rápido. De todas maneras, las memorias siguen siendo el cuello de botella cuando se trata de lograr velocidades mayores. Para resolver este problema aparecen en el mercado las nuevas memorias DDR (Double Data Rate), capaces de realizar dos operaciones por ciclo de reloj, en oposición a las antiguas SDR, que soportan sólo una.

Por Martín A. Espelosin

Haciendo números

El máximo ancho de banda teórico de un microprocesador moderno de 64 bits funcionando sobre un bus a 133 MHz es de 1.06 GigaBytes por segundo. A su vez, el máximo ancho de banda del bus gráfico AGP, un bus de 32 bits que funciona a 66 MHz, es también de otros 1.06 GB por segundo en la última versión AGPx4. Por último, los buses PCI, también de 32 bits pero funcionando a sólo 33 MHz, pueden requerir anchos de banda de hasta 133 MB por segundo. Sumando todo obtenemos un ancho de banda total de 2.25 GB por segundo, siendo éste, como dije, un valor teórico.

Tal valor nunca es alcanzado debido a las limitaciones de las memorias SDR, cuya velocidad llega como máximo a 1.06 GB por segundo en las de 133 MHz.

Como ven, cuando el sistema requiere una afluencia de datos a una velocidad de 2.25 GB, las memorias ponen un freno y sólo dejan pasar 1.06 GB por segundo. A esto se denomina "cuello de botella".

Lo nuevo

Así como las memorias SDR, las DDR vienen en 100 y 133 MHz, logrando doblar en velocidad a sus hermanas, dado que por cada ciclo realizan dos operaciones alcanzando una velocidad de 2.12 GB, exactamente el doble que las anteriores.

Aunque externamente los módulos de memoria DDR y SDR sean prácticamente idénticos, las diferencias internas son muchas; por eso las memorias y placas DDR son incompatibles con memorias y placas SDR. Las mayores causas de incompatibilidad son el voltaje y el número de pines por módulo.

Las memorias DDR, aunque mejores, todavía se encuentran en proceso de estandarización. Uno de los principales inconvenientes es el elevado precio y el hecho de que todavía no alcanzan el rendimiento esperado, ya que los nuevos chipsets no están del todo pulidos y las BIOS no soportan la configuración necesaria para obtener el máximo rendimiento.

Gráficos 3D

Desde hace un tiempo se vienen usando este tipo de memorias DDR en las placas, posibilitando el incremento de la cantidad de cuadros por segundo de nuestros queridos juegos. El tipo y velocidad de memoria es precisamente en lo que se diferencian las placas aceleradoras que utilizan un mismo chip. Cuando salieron las primeras GeForce, recordemos, venían con memorias SDR; después de un tiempo aparecieron modelos con DDR, que aumentan considerablemente el rendimiento a pesar de usar el mismo microprocesador gráfico.

Actualmente existen en el mercado una diversa cantidad de placas de distintos fabricantes, las cuales se pueden diferenciar por el tipo de procesador y memoria que poseen. A grandes rasgos, las placas que utilizan los chips de NVIDIA son las que tienen todas las de ganar. Por ejemplo, las que utilizan el chip GeForce 2 poseen en su gran mayoría memorias DDR, en cambio las que usan el chip GeForce 2 MX usan memorias SDR.

NVIDIA entrega a los fabricantes, junto con el chip, una placa de referencia y los drivers correspondientes. Los fabricantes deciden entonces qué cambios introducirle a estas placas de referencia para optimizar sus productos, o directamente los ensamblan sin ninguna modificación sustancial. Así es que, dentro de las placas con el GeForce 2 MX, tenemos varios modelos, cada uno con su configuración de velocidad de memoria y de micro, pero los rendimientos serán más o menos parejos. Un par de fps no se notan ni influencian en la performance global. Si bien es cierto que estos GeForce 2 MX fueron pensados para el público medio, también es posible que puedan aparecer con memorias DDR, aunque con un aumento considerable de precio.

La llegada del GeForce 3

Nvidia anuncia el NV20

Desde hace un tiempo, NVIDIA está reinando en el mercado de las placas aceleradoras. Su continua inserción de nuevos productos la mantiene como líder indiscutida. Su principal competidor, 3dfx, ha sido absorbido y la única compañía que queda capaz de presentar un reto es ATi con su no muy popular Radeon.

Por Mariano Firpo

NVIDIA ha forzado su tecnología para obtener cada vez más poder, intentando que sus placas entreguen un mayor número de polígonos y apliquen más cantidad de texturas en menor tiempo. De esta manera ha conseguido ganar la carrera contra su principal (ex) competidor. Hoy en día los juegos alcanzan movimientos fluidos en altas resoluciones. Sin embargo, en ese afán por la velocidad los técnicos han descuidado varios puntos importantes.

La velocidad no lo es todo... cuando uno estaba acostumbrado a jugar en resoluciones arcaicas (320x200 o similares), un cambio de resolución a una escala superior hacía una notoria diferencia. Con el correr del tiempo, las resoluciones de 640x480 se volvieron un estándar y las primeras placas aceleradoras se convirtieron en un elemento indispensable para jugar. Estos primeros artefactos conseguían incluir efectos que alteraban completamente los entornos 3D, agregando luces, niebla y difuminado de píxel, lo cual llevó la calidad gráfica a un nivel superior. Con los diferentes avances, la calidad gráfica se expandió más, permitiendo jugar a Quake III en resoluciones de 1600x1200 (disponiendo del procesador adecuado, claro está), pero esos notorios cambios que antes podían verse a simple vista ahora quedaban representados por números que indicaban la velocidad de la placa -cuadros por segundo- en ciertas condiciones predeterminadas. Si uno juzga la diferencia de calidad entre dos resoluciones elevadas (1280x1024 y 1600x1200), puede notar poca o ninguna diferencia, mientras que el rendimiento general del sistema resulta afectado considerablemente.

NVIDIA ha conseguido su liderazgo otorgando una capacidad de cálculo superior a sus placas mediante la implementación de memorias cada vez más veloces y elevando la frecuencia de reloj de sus procesadores. De esta manera, se podía vanagloriar de tener aceleradoras de última generación capaces de entregar un increíble Fill Rate (capacidad de una placa para aplicar texturas) pero estos valores eran meramente teóricos y llevados a la práctica tenían un rendimiento inferior. La capacidad para trabajar con la información de la memoria -memory bandwidth- actuaba como cuello de botella en la mayoría de los casos y la única opción que NVIDIA encontraba para resolver el problema era la inclusión de memorias o procesadores cada vez más veloces. Con este concepto salieron al mercado, en el año 2000, tres modelos diferentes de placas aceleradoras: GeForce 2 GTS, GeForce 2 GTS PRO y GeForce 2 GTS ULTRA; cada una de las cuales mejoraba alguno de esos aspectos, permitiendo alcanzar nuevos horizontes de velocidad, en tanto la calidad gráfica se mantenía idéntica.

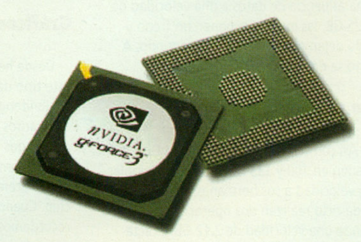
Por su parte, ATi siempre ha hecho énfasis en la elegancia de su producto, consiguiendo resultados excelentes con la línea Radeon. Su tecnología apunta al aprovechamiento de los recursos mediante el uso inteligente de los mismos y no se encuentra en puja por ver quién tiene el mayor ancho de banda de memoria o índice de Fill Rate. Estos detalles, sumados a la gran cantidad de cualidades y capacidades que incluye la Radeon -Matrix Blend, Vertex Skinning, etc.- han dejado perplejos a la gente de NVIDIA quien ve ahora a ATi como su principal competidor.

El GeForce 3

Como era de esperar, un nuevo modelo de NVIDIA está por tocar tierra. Sus características asombrarán a más de una persona. El NV20 cuenta con 57 millones de transistores y está construido en un proceso de 0.15 micrones. Para que se den una idea de la complejidad de este chip, podemos decir que el NV20 tiene más transistores que el flamante Pentium 4 y está fabricado en un proceso de menor tamaño para compensar el aumento de consumo-temperatura generado por la gran cantidad de transistores que contiene, un 128% más que su antecesor, el GeForce 2 GTS, con 25 millones de transistores.

Por otro lado, el GF3 mantiene algunas características del GF2 GTS, posee cuatro canales de píxel y dos unidades de textura por canal. Esto permite que en un solo ciclo de reloj se generen cuatro píxeles con hasta dos texturas aplicadas. Aunque la cantidad de canales y unidades de textura se mantuvieron constantes, la GF3 permite aplicar hasta cuatro texturas sobre dos píxeles en una sola pasada o ciclo de reloj.

En general, la industria intenta satisfacer la demanda de los programadores de juegos. Cada avance que estos quieren introducir suele verse acompañado por el correspondiente soporte de las placas aceleradoras y el proceso demanda tiempo. Si se desea que un rostro se anime con realismo o las juntas entre las articulaciones de los models se amolden más suavemente, es necesario que la industria desarrolle mecanismos para facilitar estas operaciones (vertex skinning y key frame animation). Por lo tanto, nacen a cada momento nuevas características y efectos que componen una lista casi interminable. En el nuevo NV20 se han incluido una serie de instrucciones que per-



miten a los programadores trabajar con el lenguaje para satisfacer las necesidades de las nuevas características, implementadas directamente en el hardware.

Los nuevos motores

Si uno se pone a pensar un poco, puede ver que las dos placas, GF2 y GF3, son bastante similares. Entonces... ¿en qué consisten los 32 millones de transistores extra? Aunque el engine T&L se ha mantenido invariable, se han agregado dos nuevos motores que realizan la magia de la GeForce 3. NVIDIA llama, a estos dos integrantes de su chip, *procesador de vértices nfiniteFX* y *procesador de píxel nfiniteFX*. El primero se encarga de las geometrías iniciales y de realizar los cálculos matemáticos para llevar los entornos 3D a nuestra pantalla. Operaciones como vertex lightning o vertex skinning pueden ser modificadas, personalizadas e implementadas desde el procesador de vértices nfiniteFX; una gran cantidad de efectos pueden ser programados desde esta nueva unidad de cómputo. Después que son aplicadas las luces correspondientes, es necesario renderizar los píxeles y llevarlos a la pantalla: es en este paso en donde el procesador de vértices nfiniteFX cobra vida. Mientras que las antiguas texturas sólo contenían algunos datos referentes a los colores que formaban parte de ella, los continuos avances han hecho necesario modificarlas de manera que se adapten con mayor realismo al mundo 3D. Ahora éstas son capaces de almacenar variables, vectores de luz y otros datos que pueden ser incluidos dentro de la textura. Este procesador no sólo aplica las texturas, además es capaz de reaccionar cuando ocurre un evento relacionado con estas variables. Un cambio en la posición genera diferentes sombras que son calculadas a partir del vector de luz incluido en la textura y la manera en que es reflejada la luz por el píxel también sufre alteraciones. Si el objeto se sumerge en agua, una varia-ble puede determinar cambios en la calidad de la misma y un sin fin de modificaciones pueden surgir a partir de los datos almacenados.

Para realizar superficies curvas se suele disponer de una numerosa serie de triángulos, que en pequeña escala terminan generando la superficie deseada. Esta cantidad de objetos provoca un considerable aumento en los cálculos, con el obvio deterioro en el rendimiento. La GeForce 3 posee aceleración por hardware sobre superficies curvas. Mediante funciones cuadráticas o de orden superior, puede representar todo tipo de esferas, arcos o superficies más complejas haciendo un menor gasto de recursos.

Una nueva arquitectura de memoria ha sido diseñada e implementada en el NV20. NVIDIA la llama *Lightspeed Memory Arquitecture*. Mediante un proceso de fragmentación de paquetes, la información viaja hacia el GPU de una forma eficiente. El GF2 desperdiciaba algo del ancho de banda de la memoria cuando los clusters de información que se requerían eran de tamaños pequeños, si el procesador requería de un cluster de información de N bits, la memoria utilizaba todo el canal de la memoria de 256 bits (128 bits DDR), para satisfacer la necesidad del GPU y, por consiguiente, 256 bits - N Bits eran desperdiciados en el proceso. Este mal aprovechamiento de los recursos se sobredimensiona cuando la cantidad de datos requeridos en pequeños tamaños, crece. Para solucionar este inconveniente, NVIDIA dividió la memoria mediante cuatro controladores, así se pueden entregar datos en paquetes de 32 bits con un mejor aprovechamiento del recurso. Algo similar ocurrió unos años atrás cuando los discos duros se volcaron al sistema de FAT32 para evitar el desperdicio de espacio; en ese entonces la antigua FAT16 generaba clusters de tamaños exagerados para los crecientes discos duros (como un cluster puede contener sólo un archivo, el resto del espacio quedaba inutilizado). NVIDIA comprendió que, sin agregar mayor fuerza bruta al sistema y refinando algunos detalles, se pueden obtener mejores resultados. Por su parte, mediante arreglos técnicos en su arquitectura ATi logró que su Radeon hiciera ciertos cálculos para evitar que los píxeles en una imagen que fueran a ser cubiertos por otros resultaran renderizados *-Hierachical Z-*, ahorrando un considerable tiempo y esfuerzo. Utilizando una idea similar, NVIDIA desarrolló un sistema alternativo *-Visibility Subsystem-*, el cual comprime los datos de la coordenada Z y evita que los píxeles se dibujen si están por ser "tapados" por algún polígono más cercano a la cámara. Este sistema no es 100% efectivo, por lo que sólo puede brindar un pequeño incremento en el rendimiento.

Características especiales han sido incluidas en la GF3, algunas "prestadas" de compañías rivales como ATi -Hyper Z, Fast Z Clear, etc.-, otras absorbidas desde 3dfx -Motion Blur y mejoras en el FSAA-, las cuales brindan un producto aún más sólido.

El antiguo FSAA que eliminaba los serruchos en los diagonales consumía una gran parte del poder de la GF2, entregando resultados bajos con respecto a las mejoras en calidad. Con el GF3 se ha optado por otro sistema para realizar las interpolaciones, llamado *High Resolution Antialiasing*, que mediante un algoritmo de muestreo logra una excelente calidad sin las excesivas pérdidas que generaba el antiguo método conocido como supersampling.

Conclusión

Se ve que NVIDIA a tomado un nuevo camino. Hay muchísimas expectativas sobre este nuevo producto. La placa va a tener un valor aproximado de entre 500 y 600 dólares en los Estados Unidos y con seguridad habrá llegado al mercado local en abril. El precio es excesivo y no es recomendable darse el lujo en los primeros tiempos, sobre todo porque no existen juegos que puedan aprovechar las nuevas cualidades incluidas en la GeForce 3, al menos hasta la salida de Unreal II y Doom III. Por ahora sólo nos queda esperar.

CARACTERISTICAS TECNICAS

Característica	GeForce 2 GTS Ultra	GeForce 3
Número de transistores	25 millones	57 millones
Proceso de manufacturación	0.18 micrones	0.15 micrones
Canales de pixeles	4	4
Frecuencia del procesador	200 MHz	200 MHz
Frecuencia de la memoria	230 MHz (460 MHz DDR)	230 MHz (460 MHz DDR)
Ancho de banda de la memoria	7.36 GB	7.36 GB
Texturas activas simultáneas	2	4
Método para implementar FSAA	Supersampling	HRAA (AA de alta resolución)
Cantidad de Memoria	32 / 64 MB	64 MB
Soporte de características en DirectX 7	Sí	Sí
Soporte de características en DirectX 8	No	Sí

EL LADO BIZARRO

UN VIAJE HACIA LA ZONA MAS OSCURA DEL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO

Tanto tiempo pasó desde la aparición de Skydive!, que a esta altura y con lo rápido que evoluciona el software y el hardware, ya todo parecía indicar que nunca veríamos algo igual. ¡Pero no sabíamos lo equivocados que estábamos! Desafiando hasta las más elementales leyes de la lógica y el buen gusto, hoy tenemos entre nosotros al candidato más fuerte para llevarse la corona de esta categoría (por afano) el año que viene y, sinceramente, creo que ahora sí será una tarea faraónica encontrar a alguien capaz de superarlo. Damas y caballeros, con ustedes...

Journey´s End

RPG MEGA MOMIA

Por Santiago Videla

Realmente este juego sí que me tomó por sorpresa, tanto es así que hasta estuve tentado por unos momentos de retirarle a Everest el premio que se ganó tan justamente y entregárselo a este juego por adelantado, pero voy a tratar de contenerme, así que esperaremos hasta el año que viene para coronarlo con bombos y platillos, ya que dudo que puedan surgir muchos candidatos que logren ponerse a su altura.

Journey´s End intenta ser un RPG visto en primera persona, con un cierto parecido a los Ultima Underworld (sin ofender) aunque, a decir verdad, esto es más bien una especie de compendio de bugs jugables, para mostrarle a los programadores y diseñadores de las futuras generaciones lo que nunca deben hacer.

Tras una secuencia de introducción un tanto incomprensible, Journey's End nos presenta una pantalla en donde tras elegir alguno de los tres personajes semi destartalados que tendremos a nuestra disposición, seremos introducidos en esta apasionante aventura de prepo y sin mayores explicaciones de lo que sucede.

Todo comienza en una apacible casa en medio del campo y si bien en ese momento la cosa no pintaba tan fiera, al salir al exterior pude apreciar cómo en donde supuestamente debía estar mi hogar, sólo se veía una puerta flotando en medio de la nada, lo que me sugirió que aquí estaba pasando algo raro... ¿Acaso sería algún problema del engine?, me pregunté.





Tan pronto como empecé a caminar, decidido a cumplir con mi misión, los extraños sucesos y desapariciones misteriosas seguían ocurriendo y me seguían a todos lados, a tal punto que hasta podía ver a través de la mayoría de las paredes y montañas de la región.

Al seguir avanzando, también podía observar el interior de algunas de las casas sin siquiera entrar en ellas o también veía lo que había en sus techos estando al nivel del suelo, hasta que finalmente descubrí lo que ocurría. Resulta que al departamento de testeo de los viejos y por aquí queridos amigos de Crystal Interactive, se le pasó por alto el pequeño detalle de que las prioridades de los gráficos estaban completamente mal asignadas, por lo que muchas cosas que deberían verse en el fondo o no verse por estar tapadas por otras, como ser una pared, se superponían creando así un universo digno de esta sección.

Esto, sumado a las colisiones fantasma, la ausencia de música y un entorno menos interactivo que un screen saver, nos da como resultado la experiencia más aterradora de nuestras vidas. A nivel gráfico, parece ser que aquí el proyecto de estos muchachos tiene más alcances ya que todos los modelos usan una cantidad de polígonos más bien reducida, posíblemente para ser exportado a cualquier avanzado sistema de entretenimiento de 8 bits que pueda salir y, en una de esas, capaz que se ponen las pilas y hacen versiones para C64 y Spectrum.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Crystal Interactive Software
INTERNET: *No, ni lo intenten o morirán*
SOPORTE MULTIPLAYER: *No se recomienda ni jugarlo solo*

1%



SIEMPRE LA ULTIMA INFORMACION
PLAYSTATION • DREAMCAST • NINTENDO 64 • GAME BOY
NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
NUMERO 27
BAD FUR DAY
El juego que tus papis no te van a dejar jugar...
Demonios, zombies y monstruos ponen a prueba tu habilidad en
ONIMUSHA Warlords
Te mostramos las últimas dos maravillas de Konami para Play 2
Metal Gear Solid 2
Zone of the Enders
Y como siempre, los previews y reviews de tus juegos favoritos:
FEAR EFFECT: RETRO HELIX
THE BOUNCER
PAPER MARIO
POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 1514-0466
MAS SOBRE LA INDREMA L-600 Y UNA PARVA DE INFORMES ESPECIALES
PLAYSTATION • DREAMCAST • NINTENDO 64
NEXT LEVEL
EXTRA
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
NUMERO 12
ARGENTINA $2,90 • URUGUAY $27 • PARAGUAY G 7.990
CHILE $1.090 • BOLIVIA $10,50 • VENEZUELA $1.360
Una súper guía para que tengas todo lo que necesitas saber de...
fear effect
RETRO HELIX
Más soluciones:
Skies of Arcadia
Final Fantasy IX (Ultima Parte)
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 1514-9854
Y COMO SIEMPRE LOS MEJORES TRUCOS PARA TU CONSOLA
EN VIDEOJUEGOS

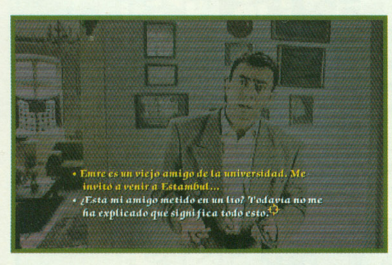
Los insufribles de siempre, Parte 2: "La Venganza"

Juegos que son tan viejos y malos que nunca tuvieron cabida en la revista. Pero que DaN se los da a Ferzzola, para hacer su vida un poquito más miserable...

Por Maximiliano Ferzzola

Durgan quería venganza... Su diabólico espíritu jamás le permitiría alcanzar el sueño mientras yo permaneciera victorioso. Lo había desenmascarado y le había mostrado al mundo su verdadera naturaleza maldita, su demonio interno.

Recuerdo que luego de aquel informe titulado "Los insufribles de siempre", que salió en XPC 37, DaN comenzaba a maldecir cada vez que me veía. Pero... al poco tiempo, como si nada, de improviso, empezó a hacérseme el amiguito y yo, ingenuo, lo acepté de buena gana. ¡Si sólo hubiese sabido por aquel entonces el tormento al que me sometería! Recuerdo... sí, claro... así comenzó todo. En el transcurso de nuestra supuesta amistad, yo le insistía día a día que me presentara a Erica Nuñez Boess, que ya me había enamorado a la distancia con su lírica escritura y su increíble capacidad analítica. "Algún día", prometía Durgan, "algún día..." Y ese día llegó, o eso pensé.



Era viernes... sí, viernes. Y DaN me había convencido de que la señorita en cuestión vendría cayendo la noche. Estaba entusiasmado, muy entusiasmado. Incluso me puse desodorante y calzoncillos limpios.

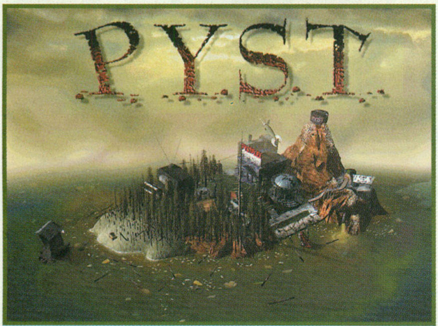
23:00 horas. La luna llena inundaba con su luminosidad mi corazón enajenado y sólo Durgan y yo quedamos en la redacción. Sonó el timbre. "Escondete en el armario", me dijo, "yo bajo a abrir y cuando entremos salís como de sorpresa". La idea me pareció muy estúpida, una gilada carente de sutileza, pero mi némesis insistió tanto que terminé por aceptar el hacer el ridículo. Me escondí... un minuto, dos minutos, tres minutos, media hora... nada. A las dos horas ya me dolía la espalda y decidí salir de mi escondrijo. La oscuridad reinaba en el cuarto, una espesa malignidad anulaba mis sentidos y la puerta de salida estaba cerrada con llave. Los teléfonos estaban mudos -en realidad, los teléfonos nunca hablaron- y yo apresado en otra pesadilla particular engendrada por la mismísima mente maquiavélica del (N.de E.: *genial*) Durgan A. Nallar. Me quedé inmóvil, confundido. Frente a mí se insinuaba la silueta macabra de la



estantería del fondo, donde van a parar todos esos juegos que nos mandan y son tan malos que no sirven ni para comentarlos en El Lado Bizarro...

La Pesadilla Turca

¿Quién sabe que arcanos medios habrá usado mi odiado Durgan para que en la redacción se materializara, frente mío, un turco con exasperante acento español? En realidad no importan los medios, sino los resultados. Y ahí estaba yo... atrapado en La Pesadilla Turca. Un juego mediocre de Zeta Multimedia, patrocinado por Discovery Channel y desarrollado por Stormfront, al mejor estilo 7 Guest, pero mucho peor. Con un engine deplorable que daba lugar a una experiencia educativa carente de sentido y con turcos pseudo españoles por todos lados. Pero un hombre tiene que hacer lo que un hombre tiene que hacer. Yo también. Y así, hice tripas corazón y solucioné decenas de puzzles aburridos sólo para aprender algo más sobre la cultura moderna



turca. Sí, una verdadera pesadilla... y las turcas no me dieron ni bola.

Pyst

Claro, nada termina donde parece terminar y cuando una cosa mala llega a su fin otra peor comienza. Y todo un microambiente hecho en Shockwave Flash -o algo muy similar- se desplegó ante mi estupefacto ser. Una parodia de Myst -el peor de los blasfemos sacrilegios que hemos visto hasta el día de la fecha- trataba de seducirme con su burda personalidad. El mismísimo John Goodman se dejó llevar de las narices a esta farsa hecha con muy mal gusto y demasiadas pocas ganas. Simples postales interactivas de Pyst -una isla industrial llena de contaminación- ruegan por acaparar nuestra atención. Si cliqueamos a una gaviota, por ejemplo, esta defeca o si cliqueamos sobre un perro el bicho orina en algún rincón... ¡Así de divertido! Otros chistes iguales de burdos son todo el atractivo de esta maldición que DaN, en todo su malicia, había preparado para mí. Y, claro, más puzles asquerosos. Por suerte, y luego de vomitar incontables veces, a lo lejos vi a un caballero que cabalgaba -sin caballo- al compás del sonido que provocaban un par de cocos al ser golpeados uno contra el otro. Lo seguí con celeridad y...

Monty Python & the Quest for the Holy Grail

... al llegar a una pequeña cuesta en el camino, Dios, desde un cartel de publicidad, me encomendó la tarea de encontrar el Santo Grial. Y comenzó otra búsqueda, igual de patética que las anteriores. Para resolver los escenarios sólo hay que cliquear ciertas imágenes en cierto orden y listo -sin contar los patéticos mini games- mientras los Monty Python se encargan de hacernos reír. Lindo, pero no alcanza. Todos aquellos que hayan visto la película, o sean fanáticos del humor de los Monty -yo soy uno de ellos- deben creer que no podría haber tenido mayor bendición que la de ir a parar al pseudo Reino de Camelot imaginado por Terry Gillian. Grosso error porque, si bien el juego me arrancó algunas pequeñas risitas, está hecho con figuritas recortadas de la película


The Dock After Woodstock

-al estilo de los separadores de la serie- y, en general, es un afano total. Con el característico humor del grupo británico, pero un cáncer de todas maneras. Y así pasé por el



juicio de la bruja falsa, por el puente de las preguntas estúpidas, peleé contra el Caballero Negro y por varios otros escenarios de la peli. Ni, niiii, niiiiiiii, niiiiiiiiiiii...

¡Volví! La redacción seguía en penumbras, y una respiración indicaba una presencia a mis espaldas. Estaba acompañado... sin lugar a dudas lo estaba. Pero el miedo me congeló y fui incapaz de dar media vuelta. De todas maneras, no fue necesario: un golpe en la nuca -tan fuerte que me desmayó- confirmó mis sospechas. Al despertar, lo primero que vi, fue al (N.de E.: *querido*) DaN. Me había atado a una silla y estaba preparando unos ominosos aparatos frente mío... ¡Estaba en el Game Room! "¡Basta de juegos malos, maldita sea!", grité. "Oh, no...", contestó DaN, "no más juegos. Aquí comienza la verdadera tortura". Y así fue como apretó Play en la cassetera y los capítulos de *Betty la Fea* comenzaron a desfilar uno a uno frente a mis ojos. Y la historia recién comienza...

¿Continuará?



Las mentiras de Carmack

y el regreso de las tribus a las grandes redes

Por Durgan A. Nallar

1998 fue un año clave para el despegue de numerosos juegos multiplayer, entre ellos un FPS masivo denominado Starsiege: Tribes, uno de los que más satisfacciones me dio junto a mis amigos. Mal que mal, nos las arreglábamos para montar una red compuesta por una decena o más de máquinas, algo que por entonces no era tan frecuente como hoy. En esa época descubrí la alegría de jugar en modo organizado por bandos, y cooperativamente.

En 1998 no formaba parte del staff fijo de la redacción, así que me perdía otras maravillas, aunque recuerdo perfectamente haberme vuelto adicto a Tribes en apenas media hora y jugarlo noche tras noche como si no existiera nada más. Tribes no sólo estaba basado en uno de los universos que más me atraen dentro de la ciencia-ficción, sino que era el primero en dar un paso adelante con relación a los juegos exclusivamente multiplayer. Supongo que a causa de la existencia de Tribes, y a que pronto había formado una comunidad de jugadores de todo el mundo agrupados en clanes, probando que el concepto es válido en la práctica, a Carmack se le ocurrió la brillante idea de hacer su Quake III Arena, a Epic Games se le vino a la cabeza Unreal Tournament y así en adelante. Qué curioso. Ahora que id Software se encuentra abocada a la programación de Doom III, intentando retornar a las raíces del género con un juego single player además de multiplayer -debido al eventual fracaso comercial de Quake III Arena, que se vendió por debajo de las expectativas-; ahora que Epic Games se encuentra enfrascada en Unreal Warfare y Legend Entertainment fabrica Unreal II bajo licencia para Infogrames, priorizando también el modo de un solo jugador... peor aun, en estos momentos en que un pequeño grupo de desarrolladores croatas logró adelantarse con un juegazo como Serious Sam, que vino a rebobinar el género hasta el principio de la cinta, Dinamix les sale al encuentro con la secuela del FPS que dio inicio al concepto de FPS únicamente multiplayer. Es como una contradicción.



¿Puede triunfar Tribes 2? El primer Tribes, honestamente, fracasó (en el sentido que no fue un suceso a la par de otros productos más promocionados como la serie Quake o Unreal) en la Argentina, por una razón obvia: hace dos años muchos menos jugadores disponían de una LAN, y jugar por Internet era tan difícil como hoy, o más aún que hoy, porque los servicios de conexión por módem mejoraron bastante. La verdad es que Tribes, a pesar de ser un juegazo, pasó por nuestras PC sin pena ni gloria; exceptuando a ciertos grupos que hasta llegaron a tener su propio server en nuestro país y formaron clanes. Yo aporté mi granito de arena escribiendo sobre Tribes en La Zona 3D de XPC 22, en un intento por defenderlo del recién llegado Team Fortress.

Pienso que Tribes 2 tiene mayores posibilidades esta vez, teniendo en cuenta que Counter-Strike, principalmente, durante el 2000 logró inyectar a los jugadores la





pasión por el juego cooperativo por bandos. Tribes 2 debería gustar mucho a los jugadores del modo Assault de UT (olvidémonos de Quake, aquí hay que pensar en serio antes de apretar el gatillo), aunque podría ser ignorado por los jugadores de CS que prefieren un entorno basado en armas realistas. El sucesor natural, durante los próximos meses y si no ocurre nada extraño, debería ser el mod Firearms, también para Half-Life, del que hablaré en el futuro si logra imponerse a CS. Luego, imagino que será otro pero no el nuevo Doom, porque no todos vamos a poder gastar en una GeForce 3. Tal vez el predilecto de los jugadores sea el asombroso Operation Flashpoint, tal vez el nuevo Hidden & Dangerous 2, ambos basados en guerras más mundanas. Estoy ansioso por saber quién sepultará a quién.



Lo cierto es que Tribes 2 ya debería estar a la venta durante este mes, y que volverá a atrapar a muchos jugadores, entre los que me cuento. Es del todo posible que mis propios compañeros de la redacción me den la espalda cuando les proponga formar dos bandos y pelear hasta las últimas consecuencias (¿leyeron esto, ratas?).

El viejo Tribes 2 se caracterizó por tener gráficos hermosos para la época, aunque con la simplicidad necesaria para asegurar conexiones más estables y veloces. Me llamaba la atención que su sistema de comunicaciones fuera más eficiente que el de los monstruosos Quake y Unreal, y que el tamaño de los mapas hechos por los fans apenas alcanzaran los 300 KB. Había cientos de ellos; todavía están en *www.planetstarsiege.com* para el contento de las tribus supervivientes (que no son pocas, créanme).



Tribes demostró también por primera vez que las limitaciones geométricas a las cuales Carmack atribuía los espacios cerrados y ofuscantes de sus juegos eran falsos: en Tribes los jugadores surcan llanuras y cielos de una extensión enorme, y pueden entrar y salir de los edificios y estructuras sin que el engine deba interrumpir el juego para cargar partes del escenario. Todo ello con 32 jugadores corriendo y saltando, colocando torretas de defensa y conduciendo vehículos aéreos comprados con el dinero del grupo. El pobre intento de Carmack en Team Arena es, para mí, decepcionante. Los escenarios son más grandes... ¡pero a qué

LOS NUEVOS VEHICULOS TRIBALES

Wildcat Grav Cycle



Esta moto aérea de baja altura carece de armas pero es rápida. Será la favorita para los adictos al sniper y para rajar con la bandera. Puede acelerar en rampas y lomas hasta una velocidad prácticamente suicida. Y es posible transferir energía de los escudos al engine para acelerar todavía más.

Beowulf Assault Tank



Tiene un blindaje poderoso y una torreta móvil que dispara enormes rayos de plasma. Puede ser tripulado por dos jugadores, uno que hará de piloto y otro que será el artillero. El Beowulf también es capaz de cargar morteros en lugar de cañones de plasma, de acuerdo a las preferencias de la tripulación.

Jericho Mobile Point Base



El MPB es un colosal vehículo blindado pilotado por un solo jugador. Tiene una torreta de misiles y otras armas con las que puede dirigirse a la base enemiga y hacerla pedazos, a menos que la detengan. Es lento. Requiere una escolta de tierra y tiene ruedas en vez de orugas.

Shrike Aerial Fighter



Un caza personal que porta dos lanzarrayos de gran potencia, aunque a causa de la debilidad de sus escudos requiere un piloto muy hábil. Es ideal para defender la base de los otros turbogravs. El Shrike incluye también un sensor del tipo AWAC para operaciones tácticas.

Thundersword Bomber



Este bombardero va tripulado por tres jugadores, uno que conduce, otro encargado de la artillería de cola y otro de los cañones. El Thundersword puede cargar 40 bombas para enfrentar objetivos terrestres, y está equipado con una torreta ametralladora del tipo liviano.

Havoc Heavy Transport

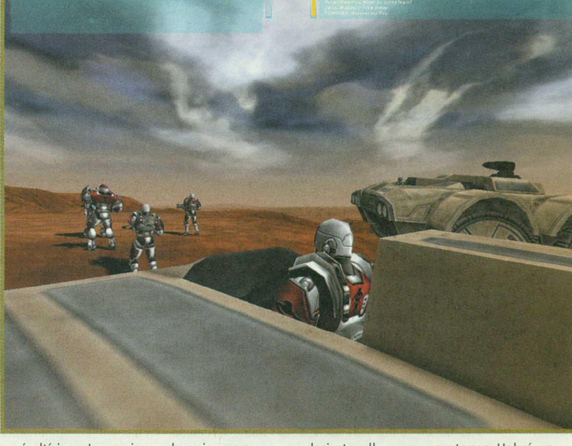


De enorme tamaño y resistencia, el Havoc se utiliza para el transporte de tropas. La tripulación se ubica en la cabina del piloto, con un artillero en la cola, y en cuatro asientos donde los jugadores pueden disparar libremente sus armas mientras este monstruo metálico sobrevuela el área enemiga.

costo! Antes jugaba sin problemas a Q3A, y ahora con la misma configuración me arrastro. Acabo de asistir al video de Doom III en movimiento, y sólo vi túneles, hermosas sombras y models súper detallados (que después tendremos que desactivar para poder jugar). Unreal II, al menos, nos dará un poco de oxígeno. Esta es la nueva tendencia, que podemos vislumbrar en Operation: Flashpoint o Serious Sam, por nombrar algunos títulos que demuestran la capacidad de generar kilómetros de terreno sin inmutarse.

Veremos qué pasa con Tribes 2. Si comete el error de convertirse en un mamut está destinado al fracaso. No quiero mega texturas, quiero un juego eficiente y que se vea bien sin tener que gastar todos mis ahorros en una placa de video de $600. Aunque, según Dinamix, no tengo que hacerme problemas por eso.

El nuevo Tribes promete muchas cosas: por ejemplo, terreno muy vasto, interiores con mucho detalle y una distancia de 300 metros entre una base y otra, que puede extenderse hasta un kilómetro en los mapas más grandes. Aseguran que el rendimiento será altísimo. Las mejoras al engine permiten el uso de niebla, lluvia o nieve, y son muy variados, entre desfiladeros, montañas, desiertos, llanuras y pantanos. Habrá un poco más de 40 mapas para ocho tipos de misiones, la mayoría variaciones de CTF, entre las que hay uno con múltiples banderas. Para los adictos al Deathmatch habrá un modo bastante parecido, llamado "Rabbit" (Conejo), cuyas reglas son tan simples como reventar al que porte la insignia, un modo que con seguridad poco puede llamar la atención al lado de la extraordinaria jugabilidad típica de Tribes. Armas y models han sido mejorados también, y aumentados en cantidad y calidad.









Los jugadores dispondrán de jetpacks, como siempre, y de tres clases para elegir según las necesidades del grupo y la táctica pensada: soldados con armadura liviana, media y pesada. Un sistema de chat y de órdenes abreviadas permitirá comunicarse con los miembros del equipo, asignándoles órdenes y patrones de conducta.

Los vehículos, uno de los puntos más fuertes y divertidos del viejo Tribes, ahora incorporarán unidades de tierra anfibias, algunas de gran tamaño y blindaje, equipadas con armas pesadas, para transportar tropas de hasta seis jugadores, ¡de los 64 que pueden estar participando al mismo tiempo (el doble del original)! Como ven, los números se incrementaron en todo aspecto, posibilitando batallas a gran escala, muy disfrutables en las redes de muchas máquinas. Sólo roguemos que sea verdad lo que dice Dinamix y no necesitemos un Pentium V para jugarlo... ya veo que termine dándole la razón a Carmack.

[Irrompibles] vs. [ADN]: Una noche de furia

O cómo un clan de CS puede limpiarte la cola

Por Sebastián "Moki" Di Nardo

Los personajes de esta historia pertenecen a la vida real, pero algunos de los acontecimientos fueron levemente alterados para no herir la sensibilidad de los involucrados.

Con toda la fiebre ocasionada por Counter-Strike, decidí aventurarme en las partidas on-line. Desde hacía tiempo oía al miko de Inodorelli que como vieja fonola con su disco rayado repetía una y otra vez: CS es alegría, todas las noches soy feliz. Por supuesto, yo no sabía ni de qué me hablaba este monigote, y decidí que era tiempo de terminar con mi ignorancia.

Una noche, armado de coraje, entré al sitio que los muchachos de ADN tienen en honor a nuestro mod favorito. Con desesperación, escribí la dirección que me daría la alegría necesaria: *www.counter-strike.com.ar*

Los muchachines tienen un sitio en el que figuran sus servers de Counter-Strike con su correspondiente dirección, y además bajando un plug-in pueden verse los jugadores que en ese momento están on-line baleándose. Como si esto no bastara, también hay un foro de discusión donde uno puede postear además de insultos, mensajes y comunicados al resto de la comunidad viciosa. Pero quizás lo que más me sorprendió es el finísimo trabajo que han realizado, creando una base de datos en la que figuran las estadísticas de todos los jugadores que se balearon en sus servers. Un completísimo ranking en el que puede verse la cantidad de frags totales, el número de veces que fueron carne de cañón y el porcentaje que mataron o fueron convertidos en abono para plantas en cada escenario. También hay una tabla con el cálculo aproximado de cuáles armas se utilizan con más frecuencia y qué tan eficientes somos con ellas. Por supuesto, sin perder un instante, me metí en uno de sus servers. Bueno, sin perder un instante es un decir, porque los servidores de estos muchachines son muy concurridos, generalmente están llenos. Tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki (intento una y otra vez)... la paciencia es una virtud... Tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki (sigo tocando mis teclitas intentando entrar)... Tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki-tiki... Server is full.



Maldición, qué difícil fue entrar.

Después de unos 20 minutos en los que mis dedos quedaron como ennegrecidos e hinchados muñones, lo logré. Estaba allí baleándome con otras 13 personas, y descubrí por qué son tan concurridos. Son los únicos servers argentinos decentes. Después de una larga semana de balaceras nocturnas, descubrí que había mucha gente hábil, y mucha dudosa. Nefastos rumores oscurecían los partidos, hablando de muchachos que hace uso de scripts para mejorar su puntería. Pero eso es algo normal, aquí y en cualquier parte del mundo, forma parte del folklore de Counter-Strike.

No tardé en darme cuenta que el ping era más que aceptable (estamos hablando de 150 a 250 de ping vía dial-up) y era tiempo de reunir a Los Irrompibles.

Inodorelli fue el primero en unirse a la cruzada. Ese miko mal nacido parece no tener familia. Cuando vuelve de su trabajo se pasa la noche on-line en busca de desventurados que quieran medirse con él. Rolo, quien desde hace dos meses había desaparecido sumergido en su trabajo, se rehusaba a jugar. Quizás la paliza que le había dado la última vez, aplastándolo una y otra vez con las nalgas de Kabuto, lo había desmoralizado. Escudándose en sus ocupaciones y su tonto curso de Juyitsu, escapaba a su obligación como Irrompible negándose una y otra vez. Pero mi insistencia fue más que su negación y aceptó. Uno a uno logré reclutar al viejo escuadrón. Kaveyox, Caín (SS en Giants, ahora estrenando nuevo nick), Lagarto (un miko hablador



al que en la editorial todos conocen como Andrés Loguercio, y cuya boca es más grande que su habilidad con las balas) y un nuevo recluta que nos acompañaría con el nick de Pierru (el Pedro de Blue Line, también de la nota de Giants).

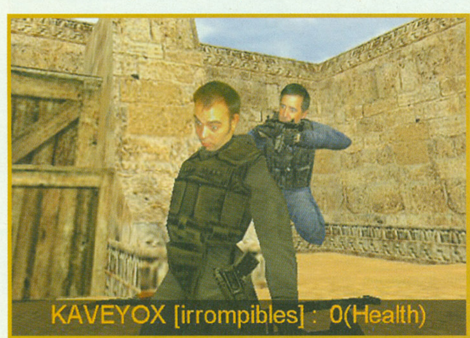
El equipo estaba listo. Tras una larga semana de negociaciones con Nic3 y Mandrakes, los moderadores de ADN, preparamos un desafío para la noche de un lunes.

Los ADN, un viejo grupo de amigos que pusiera los servidores con la intención de aplacar su vicio de CS desde la paz de sus hogares, aceptó el combate amistoso.



La noche que el teniente Harrelson fue despedido y Luca se metió un Artic en la cola

Era el día D. En un esfuerzo sobrehumano, todos los Irrompibles estaban in position a las 22:30, esperando el combate. Para nuestra sorpresa, por primera vez en tanto tiempo estábamos todos reunidos (a excepción del miko de JayPee, quien se negó a desempolvar su máquina que lleva ya meses echando telarañas en una caja, ¡qué bala, por Dios!). Por primera vez en mucho tiempo estábamos todos listos al mismo tiempo y SIN PROBLEMAS. Minutos más tarde, aparecieron los muchachos de ADN en ICQ y cerraron uno de los servers con un password mientras decenas de muchachos nos insultaban en sus hogares por robarles el lugar. Muchos de ellos imploraban por el password, pero esto era un desafío. Hoy, semanas más tarde, sabrán al leer estas líneas que adn007 era la palabra para formar parte de esta batalla. Pueden insultarme, tienen 5 segundos.



Estábamos todos ansiosos, pero nada nos prepararía para la paliza que estábamos a punto de recibir. Una y otra vez los ADN nos sacudieron con una precisión asombrosa. Las partidas duraban menos de 5 segundos. No alcanzábamos a salir que ellos nos abrazaban con la técnica de la tenaza, rodeándonos y soltando su plomo en nuestros peludos traseros antes de que pudiéramos pestañear.

Nopow3r (más conocido como Nic3 en el sitio de CS), Mandrakes, Sebas, Pelao, El_LoKo y Nuke (un invitado especial que si bien no era parte de los ADN, contribuyó como su invitado cosquilleándonos el trasero con la punta de su Glock) nos hicieron ver que éramos de humita.

La asombrosa puntería de estos muchachos sobrepasaba nuestro límite de entendimiento. Tratamos de acercarnos juntos al lugar por donde sabíamos que ellos aparecerían y... bum, bum, bum... 3 granadas nos estallaron en la cara. Rolo, Inodorelli y Kaveyox quedaron en pie. Este último, viéndose en desigualdad de condiciones, huyó como una marica exhibiendo su amplia espalda y haciéndose acreedor de la primera plomada que lo dejó besando el árido suelo de Desert.

Inodorelli y Rolo apretaron los dientes desde sus casas y vaciaron su cargador sobre El_LoKo, que al mejor estilo Matrix saltó sobre ellos disparando solo un tiro en la nuca de cada uno. Qué vergüenza, los Irrompibles transformados en muñequitos Playmobil masticados por un niño de tres años. No salíamos de nuestro asombro. Era obvio que la experiencia en CS y un ping perfecto para todos los ADN jugaban en nuestra contra. Una y otra vez quedamos doblados en el suelo atando los cordones de nuestros borceguíes con los dientes. Rolo y SS gritaban con indignación: cheateeeers!, mientras Inodorelli reía como aquellas chicas que visten de cuero en las películas sadomasoquistas, pidiendo a gritos más castigo.

Campear con lo poco que nos quedaba se transformó en la única opción viable. Nos acobachábamos con nuestras Glock detrás de las paredcillas de ladrillo, deseando que el destino nos sonría. No fue así. Mientras el cuerpo de mi estúpido muñecote bailaba el mambo con las balas del AK-47 de Mandrakes, Rolo caía de espaldas escupiendo su humanidad por la boca cuando un certero tiro le pegó en la frente. Lo único que nos quedaba era reír mientras Kaveyox huía del plomo y Lagarto se tiraba tras cuanta caja se le cruzaba en su camino, deseando no haber aceptado este desafío.

El estado de ánimo cambió rápidamente al ver el resultado final. Cuarentipico a 2, vergonzoso.

Rolo, indignado, quería huir como un niño que abandona sus juguetes en la playa al venir una ola, pero su herido orgullo le impedía retirarse con un resultado tan deplorable para alguien que dice ser experto.

Al comenzar el mapa Train, decidimos posar todos juntos para sacar unas fotos. Una excelente excusa para tomarlos por sorpresa mientras los ADN descubrieran su sonrisa ante los flashes de la prensa. Cuando montaron uno sobre otro, formando una pirámide humana, saqué rápidamente un par de fotos y comencé a abrir fuego sobre sus atónitos cuerpecillos, pero volvió a suceder lo imposible. El efecto Matrix se hizo presente una vez más, y mientras volaban esquivando nuestros proyectiles volvimos a sentir que estos muchachos tenían un mouse en lugar de manos. En una fracción de segundo quedamos tendidos en el piso cepillando nuestros dientes con el duro

ACTUALIZACION PARA COUNTER-STRIKE

En la sección Add-Ons del XCD encontrarán la actualización para CS versión 1.1. Ojo que es válida únicamente para el mod gratuito (que pueden encontrar en su versión 1.0 completa en el XCD #2 de XPC 38) que se instala sobre Half-Life. NO es válido para la versión comercial (retail) de CS que se vende en caja y no requiere HL para funcionar. Aquellos interesados en el patch para la versión comercial, pueden encontrarla en *www.counter-strike.net*.
Los detalles de las mejoras y corrección de bugs están en el mismo patch.

asfalto.

Las últimas palabras de Rolo brillaban en letras azules: EL HORROR.

¿Irrompibles? Ja.

El día siguiente llegó envuelto en un manto de furia y controversias. Al abrir el mail descubrí un mensaje de Rolo cargado de ira e impotencia:

ROLO:
"Nunca me había sentido tan estafado, burlado, timado en mi vida. Al principio, creí que las bajas en nuestro bando se debían a la escasa experiencia (hablo por mí) en CS pero, luego, noté cositas curiosas:

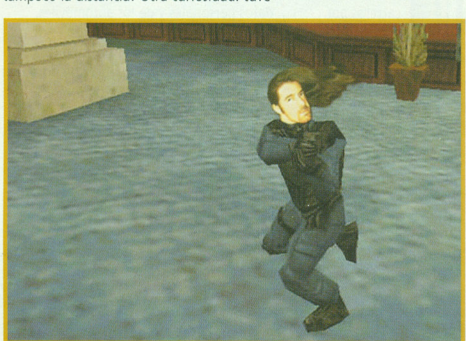
En más de una oportunidad, éramos 5 o 6 counters armados hasta los dientes, apostados esperando un ataque, y aparecían dos terroristas distraídos que terminaban acribillándonos a todos al más puro estilo Matrix. En REPETIDAS oportunidades noté que las balas que mataban a mis compañeros siempre impactaban en sus cabezas, sin importar el tipo de arma con que les dispararan. ¡Ni tampoco la distancia! Otra curiosidad: tuve que bajar cargadores enteros en los cuerpos de mis enemigos para que se desplomaran de una perra vez. Sin embargo, cuando juego en otros servidores, con una pequeña rociada de balas alcanza... y no les disparaba con una Glock precisamente. Pero lo que más me molestó fue el enorme esfuerzo de coordinación empleado para que todos los Irrompibles pudiéramos encontrarnos en tiempo y forma (y encima no hubo problemas de hard, soft o lag) para que todo terminara en esta payasada...

Señores, siento que alteraron mi ADN sin permiso."

Enloquecido de ira, Rolo posteó mensajes en el Foro de ADN en busca de una respuesta, acusando de cheaters a nuestros contrincantes. Una tormenta de insultos se desató sobre sus furiosas palabras. Inodorelli le envió un mail con la sabiduría de aquél que conociera la derrota tantas veces.



INODORELLI:
"En la vida de un gurka, la muerte es moneda corriente. Soy un gurka. Y ese día me hice rico. De todos modos creo que habría que imponer el antidoping a la práctica de CS."



Y Caín lo respaldó:

CAIN:
"Admiro a mis ultimadores por: la elección acertada del mapa, en el cual activar la bomba era una verdadera ganga. Su experiencia, demostrándonos como una simple Glok o una SP5 pueden ser tan mortíferas como un poderoso fusil Artic Magnum. Su bravura, porque arremetían sin miedo contra nuestra lluvia de balas, de la cual no podía haber escapado ni una mosca. Su pulso de acero, porque después de lo que vi ayer, estoy seguro que embocan el hilo en una aguja a 100 metros.

"Nunca tantos le debieron tanto a tan pocos".

Yo, por mi parte, acepté la derrota, porque me divertí. A pesar de revolcarme en mi cama aquella noche, la pasé bien, porque no todos los días uno encuentra gente como los ADN. No todos los días uno se encuentra con 5, 6 o 7 amigos que ponen servidores sin esperar nada a cambio y permitiendo que cientos de jugadores se diviertan porque sí. Ojalá todos fueran así. Yo por mi parte mastiqué balas esa noche como nunca en mi vida, pero me llevé la misma cantidad de alegror y, creo yo, de nuevos amigos.

Nota del Editor: Después de este combate, Inodorelli decidió finalmente usar su poderosa conexión para hacer un curso de cocina por Internet. Kaveyox volvió a escribir monigotadas para un viejo pasquín de barrio, mientras Caín guardó su máquina en el cofre de su abuelo, esperando que su hijo crezca para enseñarle a jugar al Pong. Lagarto decidió que finalmente era el momento de trabajar en la Editorial en lugar de hurgarse la nariz y atender el teléfono. Rolo decidió empeñar su vetusto modem para costear un mes más de Juyitsu por si alguna vez se encuentra a los ADN por la calle. Moki decidió que su gato Viernes ya estaba en edad y le regaló su máquina para conquistar gatas viejas en el chat. Actualmente, se encuentran planeando una revancha con los ADN en una LAN por el pancho y la Coca.

Juegos prohibidos

(Al menos por ahora)

Por Erica "Leia" Nuñez Boess

En los últimos tiempos han aparecido en el mercado mundial varios títulos diseñados exclusivamente para jugar por Internet. Ultima Online y EverQuest son dos de los más populares, que llevan algunos años brindando sus servicios, aunque pronto deberán compartir su reinado con otros títulos que ya están anunciados, títulos que prometen ser realmente atrapantes y un lujo para los jugadores.

Lamentablemente, a la gran mayoría de nosotros no nos será posible disfrutarlos desde aquí. Los juegos pertenecientes a esta nueva generación "sólo en línea" no están apuntados a un mercado como el nuestro. O nosotros nos estamos quedando muy atrás.



Este problema es ya bien conocido por todo aquel que haya intentado conectarse a alguno de los servidores norteamericanos para jugar un FPS, algun juego de rol o algo que no sea Tetris Multiplayer (a veces, ni siquiera eso). La mayoría, si no todos ellos, han visto fracasar sus intentos debido a los infernales tiempos de ping que tenemos desde aquí. Por supuesto que quedan fuera de todo esto aquellos afortunados que pueden disfrutar de una preciada conexión de banda ancha, pero bien sabemos que por ahora son los menos.

Uno de los títulos más prometedores, próximo a salir a la venta, es MotorCity Online. Básicamente, se trata del mundo de Need for Speed transportado al ciberespacio. MotorCity, que en un primer momento estaba destinado a ser la quinta entrega de la serie de arcades de carreras más respetada hasta que Electronic Arts decidió convertirlo en un juego únicamente online, nucleará una comunidad de corredores de carreras donde los dueños de los automóviles van a ser poseedores de su propio garage, podrán comerciar partes, exhibir sus automóviles y desafiar a otros conductores en carreras por diversión y dinero, incluso apostando el propio auto. Y por supuesto también habrá campeonatos oficiales con importantes premios en metálico.

El sistema de comercio no será simplemente de compra y venta directa. Habrá a disposición de los usuarios una página de remates al mejor estilo eBay donde van a poder ofrecer piezas especiales, como ese motor especialmente preparado con inyección "nitro", al mejor postor, y una gacetilla donde se van a publicar desde los resultados de las carreras hasta avisos clasificados ofertando o pidiendo nuevas partes para equipar los automóviles. Obviamente, esto va a generar un juego de oferta-demanda que tendrá influencia en el precio de los productos de la misma forma que en el mundo real.

Y de algún lado tiene que salir el dinero. Los corredores van a poder no sólo conseguirlo mediante el comercio, sino también ganando campeonatos, desafiando a otros pilotos en "carreras callejeras", ofreciendo servicios como "chapa y pintura", o trabajando en los garages de otros jugadores.

Como en toda comunidad, cada persona tendrá una reputación basada tanto en su desempeño en las carreras como en su comportamiento en los negocios. Esa información, junto con las estadísticas y demás datos personales y de los automóviles, estará almacenada en los servidores de esta comunidad virtual, y a disposición de los demás jugadores para conocer un poco más sus contrincantes a la hora de competir o realizar transacciones.

Creo que todo aquel que alguna vez haya jugado a Need for Speed o haya creado, remodelado y conducido su propio automóvil, puede imaginarse la enorme cantidad de posibilidades que genera un producto de esta envergadura. Pero como ya sabemos, sólo unos pocos elegidos van a tener el placer de disfrutarlo.

El otro título que dará mucho que hablar será Star Wars Galaxies, aunque su lanzamiento está previsto recién para el año que

viene. Originalmente, su nombre iba a ser Star Wars Online, lo que ya nos anunciaba las intenciones de LucasArts. Galaxies entra en la categoría de "Juegos Masivos Multiplayer de Rol Online" (MMORPGs, por su nombre en inglés). Aquí es a donde pertenecen las series de juegos de Ultima Online y EverQuest, del que está próxima a lanzarse una nueva expansión, Ruins of Kunark (los universos persistentes de rol suelen ampliarse con nuevas profesiones, áreas y monstruos). Para participar de estos juegos hay que adquirir un software inicial, que puede o no ser gratis, y luego pagar una cuota mensual para poder seguir conectándose al servidor. Star Wars Galaxies va a funcionar en forma similar, pero todavía no se sabe de cuánto va a ser esa cuota.

La historia se va a desarrollar en el entorno del Episodio IV. Los jugadores tendrán 8 razas diferentes para elegir a cuál pertenecer, de las cuales se han revelado 5 hasta el momento: Humanos, Wookies, Rodians, Twi'leks y Mon Calamari. Es importante saber que no será posible elegir a los personajes de la película para llevar a cabo la aventura, evitando así un suceso similar a Las Guerras Clónicas -que todavía no veremos mientras el Episodio II siga en preparación- entre los miles de participantes que querrán personificar a Luke o a Darth Vader. Las tres razas restantes van a ser reveladas de a una, mediante un concurso entre los suscriptos a la página oficial de Star Wars Galaxies (www.starwarsgalaxies.com), que por el momento proporciona a los fans información, reglamentos, foros de discusión y respuesta a las preguntas sobre el juego. Por supuesto, tampoco podremos participar de ese concurso porque es sólo para residentes en los Estados Unidos...

Una vez elegida la raza de nuestro personaje, el mismo podrá tener una gran variedad de ocupaciones, desde cazarecompensas hasta dueño de una taberna, pasando por héroe intergaláctico y corredor de apuestas. Y no hace falta armarse de un grupo de acompañantes para llevar a cabo las distintas misiones, aunque es posible reunirse con gente afín a nosotros y lograr objetivos aun mejores. Van a existir distintos clanes o facciones, en los cuales ya es posible anotarse y ponerse en contacto con sus miembros, siempre a través de la página oficial.

MotorCity Online y Star Wars Galaxies son simplemente dos ejemplos de lo que se viene. Como verán, no tienen desperdicio. Sólo imagínense corriendo picadas por una luminosa ciudad en autos armados a gusto, o atravesando el desierto de Tatooine a lomos de un dewback. Pero hasta que las conexiones por cablemódem o ASDL se vuelvan más accesibles, no veremos por estos pagos muchos jugadores de esta clase de juegos. Si la industria del entretenimiento para PC comienza a tomar el rumbo de los títulos exclusivamente online, nos vamos a quedar cada vez más afuera. A no ser que alguien tome la iniciativa e instale servidores más cercanos a nosotros, o surjan proyectos locales como Argentum Online. Alguien tiene que hacer algo. La otra opción que queda es mudarse a los Estados Unidos pero, claro, tampoco es para tanto... ¿o sí?

WWW.ARGENTUM-ONLINE.COM.AR

Si, la url es correcta. Es ".ar", y es un proyecto argentino similar a Ultima Online, que ya cuenta con un número considerable de usuarios registrados, y es absolutamente gratis. Nacido como una forma de reunir gente para formar una empresa de desarrollo de software, divirtiéndose un rato mientras tanto, Argentum Online, aunque en estado Beta, ya ha formado una comunidad de jugadores regulares. Y si bien tiene algunos puntos desfavorables, como los gráficos en 2D, muy alejados de lo que estamos acostumbrados a ver hoy día, y algunos bugs en los que se trabaja constantemente, hay que reconocer el esfuerzo de sus creadores por brindarnos un producto que puede evolucionar en algo más que interesante y que, con todos sus errores y el trabajo que le queda por delante, permite disfrutar de una experiencia novedosa en nuestro pais, la misma que hace furor en el exterior.

Si tenemos en cuenta que muchos de los MMORPGs más conocidos tuvieron un comienzo similar (con la diferencia que ya cobraban una cuota mensual desde el principio y que en su desarrollo se invirtieron varios millones de dólares), podemos esperar que este proyecto evolucione en forma positiva.

Aquellos que quieran probarlo, todo lo que tienen que hacer es bajar un archivo .ZIP de la página web con todo lo necesario para instalarlo y conectarse al naciente mundo de Argentum.





El Clan FragTeam

El terror del SkaarjWarrior

Por Diego E. Vitorero

Ante todo, en nombre de DaN y mío, quiero aprovechar para agradecer a todos los que enviaron sus e-mails y cartas. También quiero manifestar que estoy muy enojado con las mujeres porque hasta ahora ninguna mandó un mensaje para ser entrevistada. Así que ya están avisadas. Si hay un Clan de mujeres, acá estaré esperando su mail.

En esta oportunidad, nos fuimos hasta lo más alto de la colina para entrevistar a los integrantes de un clan de Unreal Tournament que, casualmente, fueron quienes ganaron el último torneo de CTF de UT en la BIGONE 2000 y otros torneos locales.

Con ustedes, Daniel Gustavo Veltri (20) [Doomdgv], Jorge Martin Urriste (19) [Sniper], Federico D`angelo (20) [IaM], Alejandro Romanella (17) [Darkmoe] y su capitán, Federico Martín Collia (20) [3133].

XPC: ¿Cómo, cuándo y en dónde se originó el Clan? ¿Son el primer clan de UT del país?

3133: El clan fue una idea que nos vino al darnos cuenta de que éramos los mejores jugadores de Unreal, donde jugábamos hacíamos masacres. Fue inmediatamente después de la salida del UT que lo fundamos. Por suerte, tenemos el orgullo de poder decir que somos el primer Clan Argentino puro de Unreal Tournament. Pueden encontrar más información sobre los orígenes de nuestro clan en nuestra página web, en *www.fragteam.utils.com.ar*

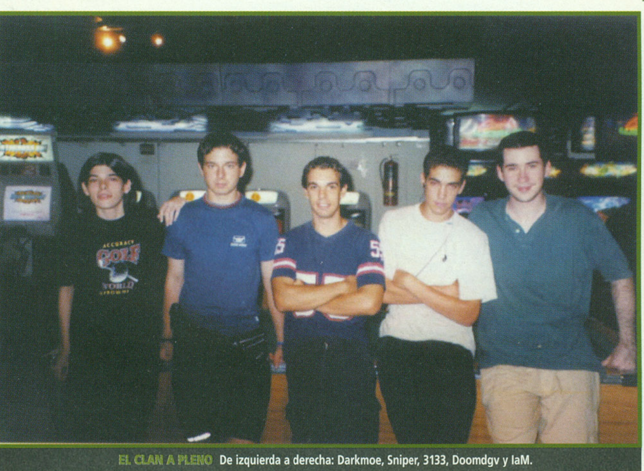


XPC: ¿Practican a menudo? ¿En dónde?

FragTeam: Practicamos siempre dos horas por día en nuestras casas, y después nos juntamos los fines de semana en BattleLAN Center para ver los frutos del entrenamiento. En este momento nos estamos preparando para el Torneo Mundial de Deathmatch de Twin Galaxies.

XPC: Cuéntenos un poco más sobre ese torneo.

FragTeam: Es un Torneo Mundial de UT que reparte $20.000 en premios. Hasta la fecha es el torneo más importante que se haya hecho por su gran concurrencia de participantes de todas las nacionalidades. Gracias a que es un torneo on-line, vamos a poder participar y representar a la Argentina en esta competencia; ya que lo jugaremos desde acá sin que haga falta viajar



EL CLAN A PLENO De izquierda a derecha: Darkmoe, Sniper, 3133, Doomdgv y IaM.



YO AMO LA TELE El telefrag es muy utilizado en Unreal Tournament.

hasta la sede del torneo, en los Estados Unidos.

XPC: ¿A qué se deben sus apodos? ¡En especial el de 3133 (?)!

3133: Tienen varios significados, el primero de ellos es ELITE, que se obtiene reemplazando el 3 por una E y el 1 por L, I y T, el segundo es más simbólico: 31 significa Luz y el 33 Cristo; si los unimos se podría decir Luz de Cristo en homenaje a esa guía que tenemos todos en la vida, sea cual sea nuestra religión.

DarkMoe: Cuando era chico me decían Moe. Con el tiempo me acostumbré a que me llamen así y luego lo adopté como nick oficial, agregándole Dark adelante.

Sniper: La historia de mi apodo es sencilla; al principio, cuando recién empezamos a jugar, no usábamos el dodging ni los saltos, por eso yo siempre agarraba el rifle y empezaba a quitar cabezas a lo loco sin la mira.

IaM: El mío no tiene origen, así que mejor ni lo mencionemos.

Doomdgv: Soy fanático de Doom, porque fue el primer juego que inició todo esto de jugar en red.

XPC: ¿Por qué UT y no Q3A?

FragTeam: UT tiene muchas ventajas con respecto a Q3A. En primer lugar, las bots tienen una inteligencia artificial muy superior a los de Q3A. Los niveles aportan una vista estratégica al juego; no sólo es ir corriendo por ahí agarrando armas y disparando. El "translocator" le da otra táctica al juego, algo nunca visto en otros FPS.

XPC: ¿Qué opinan de las armas de UT en cuanto a su balance y versatilidad? ¿Influye el disparo secundario en todo esto?

Darkmoe: El balance es perfecto, con cualquiera se puede frenar a cualquiera. El Rocket Jump de Q3A se reemplaza con el Impact Jump. El modo secundario aporta más jugabilidad. Nunca se usa un sólo modo, siempre los dos, y a veces en combinación como en el caso del Shock Rifle para hacer el Combo Attack. Las armas de UT son excelentes, cada una diseñada para distintas ocasiones.

XPC: ¿Y las de Q3A?

IaM: Las de UT son un poco más rápidas que las de Q3A, pero no son tan realistas ni detallistas en los efectos que generan.

XPC: Mucho dicen que no juegan UT en modo deathmatch porque es aburrido y los duerme; que no es tan frenético como el de Quake III Arena. ¿Qué pueden decir al respecto?

FragTeam: UT viene por defecto en 100% de velocidad, lo que hacemos nosotros es aumentarla hasta 125 % para subir la dificultad y mejorar la técnica. Con esta velocidad es muy difícil que sea aburrido. Preparamos unas demos especialmente para todos aquellos que dicen que UT es aburrido. (N.de E.: Pueden encontrar una demo en el XCD y otras en una de las noticias de Datafull.com de este mes).

XPC: Todos sabemos que las comunidades y clanes crecen día a día en nuestro país, y más con la llegada de juegos y mods exclusivos para jugarlos en multiplayer. ¿Qué tienen para decirles a aquellas personas que todavía no se animan a jugar con o contra otros jugadores?

Sniper: Que es una lástima que desaprovechen una oportunidad así, ya que la única forma de aprender a jugar es contra otra persona, los bots tienen un IA muy buena pero limitada y son muy predecibles. Para mejorar, hay que atreverse a desafiar a otros jugadores.

XPC: Jugar en red, ¿moda pasajera o algo inevitable?

3133: Para mí es algo que llegó para quedarse. El futuro del entretenimiento está en jugar en red, ya sea a través de una LAN o por Internet.

XPC: En la última BIGONE 2000 ustedes salieron primeros en el torneo de CTF de UT, seguido por el clan e2x. Terceros salieron los [VDM], quienes se especializan en Q3A ¿Creen que los monarcas de Q3A, si se pusieran las pilas, podrían atentar contra el liderazgo que ustedes mantienen?

FragTeam: Por supuesto, [VDM] es un clan que juega más que nada a Q3A, pero los vimos jugar a UT y lo hacen bastante bien. Si se pusieran a entrenar duro, es probable que nos ganen rápido.

XPC: ¿Qué se llevaron de la BIGONE 2000?

FragTeam: En lo personal nos llevamos muy lindos recuerdos de esa Mega LAN, además de un montón de amigos.

XPC: ¿Por qué ustedes son, por lo menos hasta ahora, los mejores? ¿Practican mucho? ¿Conocen todos los secretos de UT? ¿O es simplemente por el trabajo en equipo?

FragTeam: Nosotros llevamos mucho tiempo practicando y es por eso que ganamos los últimos torneos. El trabajo en equipo es importante en los CTF, obviamente, y con una buena sincronización se puede ganar fácilmente. Por ahora pensamos que no quedan más secretos de UT, pero eso nunca se sabe.

XPC: Saben que, como dijo DaN en el editorial de XPC 40, todos los clanes que quieran ser entrevistados deben tener un puño de hierro y saberlo utilizar. ¿Cómo hace un clan si quiere desafiarlos?

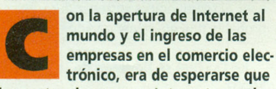
3133: En *quilco@datamarkets.com.ar* o vía el foro de la Baireslan. Si es que son valientes y no tienen miedo a pasar vergüenza. :)

CONEXION XTREME

EN EL CIBERESPACIO TODO ES POSIBLE

Internet al alcance de todos

Todos los que tienen PC...



Por Fernando Martin Coun

Con la apertura de Internet al mundo y el ingreso de las empresas en el comercio electrónico, era de esperarse que los costos de acceso a Internet se redujeran hasta casi desaparecer. La razón es simple si pensamos a la red de redes desde un punto de vista comercial, un lugar donde exponer productos, no a un determinado país o localidad, sino al conjunto de la población mundial. Cabe aclarar que la inmensa mayoría no tiene acceso a una PC, pero los que lo tienen, son justamente los compradores en potencia que les interesan a las empresas.

Una de las premisas que se introdujo con los años en Internet es la gratuidad. Por ejemplo, sin buscar demasiado, enseguida aparece toda clase de software gratis, ya sea freeware, shareware, trial, etc. que sirven de carta de presentación para muchas de las empresas que comercian en la red.

Gracias a esto es que hoy contamos con varios ISP sin costo que subsisten mediante la publicidad de los productos de sus auspiciantes.

¿Quiénes son?

En nuestro país son cuatro las empresas que se dedican a brindar acceso full Internet gratis: FullZero, Tutopia, Alternativa Gratis y ¡UyUyUy!.

El servicio que brindan es bastante desparejo en cada caso, aunque lo que ofrezcan en principio sea similar. Todas brindan casilla de correo y llamada con costo reducido, algunas con 0610 y otras no. Pero lo que más las diferencia unas de otras es la accesibilidad, ya que la velocidad no suele variar demasiado.

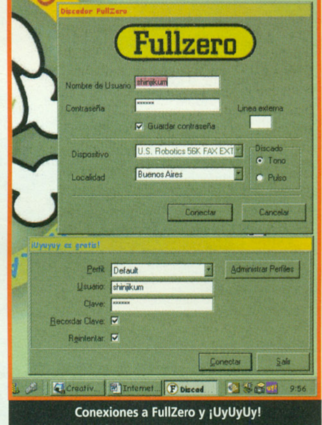
Podemos dividir estos cuatro ISP en dos grupos: los que no funcionan y los que sí funcionan. ¡Momento, momento! ¿Estás diciendo que algunos no funcionan? Exacto, ya que es prácticamente imposible conectarse -o directamente imposible- a alguno de estos ISP. Empecemos con este grupo.

Pruebo, pruebo y no hay caso...

Lamentablemente no pude acceder ni a Alternativa Gratis ni a Tutopia.

Alternativa Gratis, sin embargo, es el único que ofrece acceso sin necesidad de instalar ningún tipo de software en la PC, pero también es el único que tiene la desventaja de que hay que renovar el servicio en forma mensual. El acceso se realiza a través de un 0610 y posee además una casilla de correo POP3 y Web con 10 MB de espacio.

Nunca pude acceder, ya que por más que lo intenté no pude sincronizar con el servidor. Después de las 23:00 hs. directamente la línea me daba ocupado aunque si probaba con el teléfono alternativo, que no es de costo reducido, podía conectarme prácticamente sin problemas, aunque seguía sin sincronizar. Pensé que era imposible que una empresa brindara un servicio que no estu-



Conexiones a FullZero y ¡UyUyUy!

DISPONIBILIDAD DE LOS ISP

Empresa	Página Principal	Disponibilidad
Alternativa Gratis	www.alternativagratis.com	Argentina (CF, Córdoba, Rosario)
FullZero	www.fullzero.com.ar	Argentina (CF, Conurbano)
Tutopia	www.tutopia.com	Argentina (CF, Córdoba, Mendoza, Rosario), Chile, Venezuela
¡UyUyUy!	www.uyuyuy.com.ar	Argentina (CF, Buenos Aires)

viera disponible (iluso yo), así que consulté con algunos de mis amigos que me dijeron que sí podían ingresar (esto me dio más bronca todavía), pero que la velocidad de acceso dejaba mucho que desear.

Tutopia es un caso bastante extraño... Para acceder a este ISP necesitamos bajar un software (2.258 kB) previamente y configurarlo para la zona desde la que estemos accediendo. Luego de reiniciarse la PC accederá al servidor del ISP para intentar validar el usuario, tras lo cual cortará la comunicación. No importa cuántas veces lo intenten, nada pasará. ¿Qué hice en mi caso? Crítico, ya que tenía que escribir este informe. Volví a consultar a mis amigos, que ya empezaban a molestarse por mis preguntas y... ¡Sorpresa! A todos les pasaba lo mismo. Este problema surgió después de la última actualización del software y del cambio del número telefónico. Espero que para cuando estén leyendo estas líneas e intenten probar de acceder puedan hacerlo satisfactoriamente.

Basta de problemas, pasemos a los que sí funcionan...

¡Me conecté, me conecté... y GRATIS!

Por simple descarte, los dos ISP a los que pude conectarme fueron FullZero y ¡UyUyUy!.

El servicio de FullZero también requiere de la instalación de un software de acceso que ocupa 794 kB. Al ingresar aparece en la parte inferior una barra con publicidad que por suerte puede ser minimizada sin problemas. El programa en memoria ocupa 8,67 MB que resultan un poco excesivos en PCs con 64 MB de memoria RAM o menos, por lo que seguramente notarán una leve disminución en el rendimiento global del sistema. El servicio no nos obliga a acceder una cantidad mínima de horas semanales o mensuales para mantenerlo; de hecho, este requerimiento no lo posee ninguno de los cuatro ISP aquí analizados.

El acceso se realiza por un número especial, que si bien no es un 0610, los costos varían muy pocos centavos con respecto a éste (45 minutos en horario de tarifa reducida cuestan $0,68 contra $0,62 del 0610). El servicio también ofrece una cuenta de correo POP3. La disponibilidad después de las 23:00 hs. es increíble, ya que basta con intentar dos o tres veces para poder comunicarse y la velocidad alcanzada es excelente y no varía en lo más mínimo con un ISP pago. Recordar que este último punto



Navegador de FullZero.

depende también del ruido de la línea telefónica.

Para que se den una idea de la velocidad, estuve jugando más de una hora a Counter-Strike (en un servidor argentino) y a Need For Speed Porsche 2000 (punto a punto) sin ningún tipo de problemas o cortes en horario nocturno.

Aunque el nombre de ¡UyUyUy! parezca poco serio, el servicio que ofrece es muy bueno. No tiene la velocidad de FullZero, pero cuenta con la misma disponibilidad y no es difícil conectarse pasadas las 23:00 hs. El servicio de correo que brindan es el mejor de todos, ya que disponemos de una cantidad ilimitada de cuentas con 10 MB de espacio cada una y con acceso POP3 y Web. El software de acceso ocupa 942 kB, y en memoria consume 5,82 MB, lo que permite un mejor rendimiento en PCs con poca memoria RAM si lo comparamos con FullZero.

Al acceder no aparece ningún tipo de barra con publicidad, solamente un ícono en la barra de tareas. Se probó jugar a los juegos ya mencionados con similares resultados, aunque hubo algunos retardos, pero ninguno significativo que nos hiciera perder la conexión.

A Seguro se lo llevaron preso

No puedo pasar por alto las sospechas que se tienen sobre los programas que se instalan para permitir el acceso como los de FullZero, Tutopia y ¡UyUyUy!, pero no creo que sean más que paranoia.

Si nos detenemos un poco a pensar, también podría ser que cualquiera de los otros programas que poseemos en nuestras PCs, incluso hasta el sistema operativo, envíen información sin ser autorizada por nosotros. Nada es seguro en Internet, hasta los firewalls (software o equipos de bloqueo de información) más importantes son vulnerables. El que quiera pasar desapercibido y no poner en riesgo la información que posee dentro de su PC, no se conecte a Internet de ninguna forma, ni por ISP telefónicos (gratuitos o pagos), CableModem o Internet satelital. He dicho.

Quiero todo gratis

Por qué no soñar con un futuro con Internet gratis para todos si al fin y al cabo el principal motor de Internet es el comercio. Es como si nos cobraran por leer las publicidades que hay en la vía pública, por ejemplo.

Así que no sería extraño que dentro de algunos años, cuando el comercio electrónico sea un poco más seguro y el acceso a PCs esté más extendido, prendamos nuestros equipos e ingresemos a Internet directamente sin costo alguno y a velocidades muy superiores a las que estamos acostumbrados hoy día. Con sólo pensar que al hacer clic en un banner o propaganda estamos moviendo dinero a la cuenta de alguna empresa, entonces se darán cuenta que lo que les estoy diciendo no es tan irracional.

Espero que nos cuenten sus experiencias con los ISP gratuitos.

CLIVE BARKER'S UNDYING

En esta guía les vamos a contar todos los secretos de este sensacional juego, para evitar que terminen en el cajón antes de tiempo.

Como primera medida, quiero aclararles que a pesar de que en un principio no lo parezca, en este juego la magia es mucho más importante que las armas, por lo que les recomiendo que traten de configurar los controles para seleccionar los conjuros en el lugar más cómodo posible (si tienen un mouse con tres botones o con ruedita en el medio, mejor), porque van a necesitar poder cambiarlos tan rápido como les sea posible, porque acá los enemigos son bastante fieros y no esperan.

Cada vez que agarren algún pergamino, objeto o arma nueva presionen **F3**, para entrar al jornal en donde todo queda anotado en caso de que quieran revisar lo que van haciendo.

LOS CONJUROS

SCRYE



Su función es muy importante, ya que al activarlo les permite presenciar fenómenos sobrenaturales de todo tipo. En muchas ocasiones, ver lo que no es evidente a los ojos es fundamental para poder seguir adelante. Este conjuro tiene efecto en condiciones bastante especiales y cada vez que estén cerca de un lugar en donde tengan que usarlo para ver algo extraño se escuchará una voz que murmurará cosas como: "**Look around**" o "**Scrye**", así que paren bien las orejas porque esto es muy importante.
Cuando no hay nada sobrenatural a la vista, Scrye también es excelente para ver mejor en lugares oscuros y además detecta la energía de cualquier criatura que esté cerca y les ayudará a verlas mucho mejor.

DISPELL MAGIC



Probablemente este sea el poder que menos van a usar en todo el juego, pero cuando es necesario ningún otro puede reemplazarlo.
Su principal función es la de neutralizar la magia, cosa que principalmente les a a servir con ciertos obstáculos como muros de energía y esas cosas.

LIGHTNING



Otro excelente conjuro de ataque, no tan poderoso pero sí más seguro que el anterior, aunque su alcance es reducido. Entre otras cosas, este hechizo es fundamental para superar ciertas etapas del juego ya que pueden usarlo para activar ciertas cosas operadas con electricidad. Este poder tiene la particularidad de poder combinarse con una de las armas que conseguirán cerca del final del juego (Speargun) dando como resultado el más poderoso de los proyectiles que podrán usar.

ECTOPLASM



Es el más básico de los conjuros de ataque y sólo es realmente útil en los primeros momentos del juego, ya que les servirá para ahorrarse algunas balas. Este conjuro únicamente es efectivo a cortas distancias, ya que además de su reducido alcance resulta imposible intentar apuntar a menos que tengan al enemigo cerca.

INVOKE



Sin dudas este el conjuro más útil de todos y lo que hace es revivir a los enemigos que hayan eliminado ustedes mismos por un determinado lapso de tiempo. Si bien no hay límite para la cantidad de criaturas que pueden revivir con este poder, no les recomiendo tener controladas a más de dos a la vez, porque de lo contrario estarán corriendo el riesgo de que uno de sus supuestos aliados se revele y los ataque por sorpresa.
Así como puede devolver la vida, este hechizo es letal para ciertos enemigos como por ejemplo los esqueletos, ya que su efecto sobre ellos es convertirlos en cenizas evitando que vuelvan a levantarse una vez derribados. En el caso de los mercenarios que usan revólveres o escopetas el usar este conjuro sobre ellos mientras están vivos los obligará a suicidarse de forma bastante interesante, pero cuidado porque para hacer esto necesitan grandes cantidades de energía.

SKULL STORM



El más poderoso de los conjuros de ataque; no sólo por el daño que causa sino que también por el gran alcance que tiene. Por describirlo de alguna forma, este hechizo es parecido a lo que en otros juegos sería un lanzamisiles, por lo que usarlo en lugares cerrados o acortas distancias puede resultar fatal.





HASTE

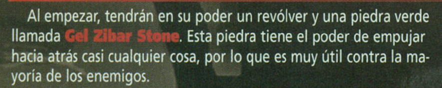
Mientras está activo, este poder les sirve para correr a gran velocidad y saltar más lejos, lo que resulta imprescindible para sortear obstáculos que de otra forma serían impasables.

SHIELD

Un conjuro de defensa, fundamental para las etapas más avanzadas del juego. Al usarlo crea una barrera de energía alrededor de ustedes que los protegerá o disminuirá el impacto de casi cualquier ataque hasta que sea destruido.

Además de estos conjuros, hay una serie de objetos que son vitales para progresar y les voy a ir explicando su funcionamiento a medida que los vayan necesitando, ahora empecemos con lo bueno.

EL MISTERIO COMIENZA



Al empezar, tendrán en su poder un revólver y una piedra verde llamada **Gel Zibar Stone**. Esta piedra tiene el poder de empujar hacia atrás casi cualquier cosa, por lo que es muy útil contra la mayoría de los enemigos.

Otra de las particularidades de esta piedra es que mientras la tengan en la mano automáticamente agrega un nivel al conjuro que estén usando. Los niveles de cada conjuro están representado por los puntos amarillos que se encuentran sobre el símbolo de dicho conjuro. Por otro lado, la piedra tiene el poder de reducir el consumo de algunos hechizos, como por ejemplo **Scrye**... Hechas las primeras aclaraciones importantes, sigamos.

Antes de entrar en la mansión, si quieren experimentar los efectos del conjuro **Scrye**, acérquense a los faroles que están cerca de la entrada y al oír la voz que les mencioné antes, actívenlo y observen. Dentro de la casa, escuchen lo que los sirvientes les dirán y busquen la habitación de Jeremiah en donde tendrán una charla con él. Luego de esto, revisen los lugares de la casa a los que tengan acceso y vuelvan con Jeremiah una vez más. Después de hablar de nuevo con él, conseguirán el segundo conjuro (**Ectoplasm**). Ahora busquen la habitación de Lizbeth... ahí podrán ver un par de cosas raras si usan el poder de Scrye.

Como paso siguiente, vuelvan hacia la entrada de la casa y detrás de la entrada principal encontrarán una llave (**Servant's Key**), cuando la tengan sigan revisando la casa hasta que logren llegar a la cocina, y luego de hablar con la cocinera recibirán la llave del sector Este de la casa (**East Wing Key**). La entrada de ese sector está al final del salón en donde están los cuadros grandes.



Exploren el nuevo sector de la casa hasta que lleguen a una capilla; sobre la cruz hay un **Amplifier** que podrán bajar de un tiro con el Revolver, sobre una de las vigas de madera hay una llave (**Priest's Key**), abran el armario de la oficina de los curas, agarren todo y salgan rajando de ese lugar, porque empezarán a aparecer fantasmas de los sacerdotes que no dejarán de venir.



AMPLIFIER

En determinados lugares ya sea dentro de la casa o a lo largo del juego irán encontrando unas piedras rosadas llamadas Amplifier. La función de este objeto es la de aumentar el nivel del conjuro que tengan seleccionado en el momento de usarlo.
Estos objetos por lo general se encuentran escondidos, pero emiten un extraño sonido que escucharán cuando estén cerca de ellos, cosa que les ayudará a ubicarlos. Procuren revisar con mucho cuidado cada lugar que visiten porque son indispensables. Eso sí, por el momento guárdenselos que luego les voy a ir diciendo con qué conjuros les conviene usarlos.



ETHER TRAP

Al activarlas proyectan un campo de energía que desvanecerá instantáneamente a cualquier fantasma que lo toque. Si al apagarse el campo de energía, ningún fantasma quedó atrapado en él, podrán volver a agarrar la trampa y usarla hasta que alguien caiga.

No usen las **Ether Trap** con estos fantasmas y sigan adelante, si en algún lugar se les apaga la luz, recuerden que **Scrye** sirve para ver mejor. Busquen la forma de llegar al primer piso y en ese lugar tarde o temprano llegarán a las habitaciones de un tal Keisinger. En una de las secciones de su cuarto verán salir volando una puerta y eso los llevará a una especie de dimensión paralela.

Revisen todo y al tocar un sarcófago se abrirá una salida, más adelante aparecerá Keisinger en persona pero no podrán dañarlo, cúbranse de sus ataques detrás de alguna pared y esperen a que se vaya. Luego acérquense hacia el borde del camino destruido que va hacia una plataforma que flota sobre la nada y verán como un camino aparece bajo sus pies, entren en el agujero del medio de esa plataforma y agarrarán el **Tibetan War Cannon** al mismo tiempo que volverán a la casa.



Ese cañón con forma de dragón es una de las mejores armas, ya que tiene municiones infinitas y al mantener apretado el botón de disparo se puede cargar para causar más daño.

Agarren la **Garden Key** que está por ahí y cuando traten de salir la puerta se cerrará. Salgan de ese lugar por donde está la chi-

menea y busquen la forma de volver a la cocina, en este momento los bichos no paran de salir, así que corran y no se detengan a pelear.

En uno de los corredores, las puertas se cerrarán y la única forma de escapar será ponerse a matar enemigos hasta que alguna de las puertas se abra. Sigan corriendo y al llegar al final de un corredor en donde hay un espejo, salten a través de él y en la habitación que sigue enciendan todas las antorchas que vean, al hacerlo recibirán el conjuro **Dispel Magic**, salgan de ahí y úsenlo para anular el muro de energía. Continúen buscando la cocina, y por una puerta que está ahí salgan al jardín, busquen a uno de los jardineros que les abrirá la puerta que los llevará a...

EL MAUSOLEO COVENANT

Lo primero que deben hacer en esta primera sección del mausoleo es buscar el pergamino del conjuro Invoke, cuando lo tengan usen todos los Amplifier que tengan para subirle el nivel lo más posible y empiecen a usarlo con los bichos que vayan eliminando (recuerden que no conviene usarlo en más de dos a la vez).



Avancen y exploren todo lo que puedan, al llegar a un sector donde hay algunos nichos, destruyan la tapa del que está roto y continúen, tiempo después podrán salir a un lugar en donde encontrarán un bote que los llevará a otro sector.

Al bajar del bote, sigan el camino hasta llegar a una casa en ruinas que está junto a un granero (traten de usar el conjuro Invoke con los mercenarios sin matarlos antes). Uno de los enemigos que están ahí tiene una llave (Tower Key), tómenla y vuelvan hacia la torre que está cerca, en donde agarrarán un amuleto (Sun Medallion) y otra llave (Chest Key). Con esa nueva llave regresen a donde estaba el granero, entren en él y desde el piso de arriba tendrán que saltar hacia la casa en ruinas. En las ruinas busquen una escalera que los lleve al piso de arriba, por ahí podrán llegar hasta donde está un cofre en el que hay otra llave más (Trapdoor Key), busquen la entrada al subsuelo y salgan por una puerta que está en el piso, que los llevará a unos túneles.

EL MONASTERIO

Saliendo de los túneles irán a parar a las ruinas de un monasterio, aquí tienen que conseguir unas cargas de **TNT** que luego deberán usar para abrir la entrada a las criptas de ese lugar, que está cerca la entrada a ese sector (se pueden ver a través de unos agujeros en el piso). Primero que nada, exploren cada rincón que encuentren, porque hay algunos **Amplifiers** ocultos por ahí, cuando tengan suficientes suban el nivel del conjuro **Scrye** al máximo.

Lo más importante a tener en cuenta en estas ruinas es estar muy atentos a lo que se escucha, porque aquí hay muchos lugares en donde tienen que usar el poder de Scrye.

En una de las habitaciones de los pisos de arriba del convento encontrarán la **TNT** junto a un mercenario muerto, tómenla y vuelvan a donde estaban los agujeros en el piso para usarla y entrar así a las criptas.

Una vez abajo revisen bien todo (hay muchas puertas que se pueden abrir) y por una de las salidas de ese lugar podrán llegar a los pisos de arriba de esa sección del convento, en una de las habitaciones que hay ahí encontrarán un cofre con una nueva llave (**Silver Key**) y un pergamino (**Time Incantation**) pero tendrán que usar el conjuro Scrye para ver cómo un fantasma lo abre, así que estén atentos.





Con la Silver Key encima, bajen al sector de las criptas que sigue y busquen rápidamente una puerta con una cerradura grande y plateada, no peleen contra los esqueletos, porque no paran de salir.

Mas adelante llegarán a un lugar en donde un mercenario muere atravesado por unas lanzas que se dispararon de la pared, para evitar correr la misma suerte, usen el hechizo Scrye y eviten pisar las baldosas rojas hasta llegar del otro lado.

Poco después, en otro de los sectores de estas catacumbas, el

viento apagará las luces y vendrán unos cuantos esqueletos a recibirlos, aquí sólo tienen que llegar a la salida que está atravesando este sector, fíjense que es posible prender algunas de las antorchas que están sobre las paredes, usen el Scrye para ver por donde van y desintegren a cualquier esqueleto que se les cruce, con el **Invoke**.

Saliendo de ahí, pronto encontrarán unas nuevas escaleras que van hacia arriba y en otra de las habitaciones que hay por ahí hay una especie de caja fuerte que podrán abrir presionando un ladrillo oculto en la pared, luego de que vean lo que pasa usando el poder de Scrye y obtendrán un **Mercury Flask** y otra llave (**Monastery Key**). Bajen al último sector de catacumbas que no exploraron y ahí busquen una puerta con una cerradura grande y dorada, más adelante podrán activar unas palancas en forma de cruz que hay en dos habitaciones y con eso abrirán la salida al exterior.

Salgan y vayan hacia el estanque que está a un costado de las ruinas, ahí toquen los pedestales de los costados y por último el que está en el centro y con eso activarán el portal que los transportará en el tiempo.



HACIA EL PASADO

Para empezar, recorran el exterior del lugar hasta que encuentren una entrada. En el interior lo primero es revisar cada lugar al que puedan entrar, y en lo alto de una torre que está cerca del salón de lectura se encontrarán con un abad que los recibirá con fuertes descargas de su magia.

Luego de eliminarlo conseguirán una llave (**Abbot Key**) y con esa llave podrán entrar en otra de las habitaciones del monasterio en donde está otra llave (**Gold Key**), que también es custodiada por un abad.

En uno de los estantes de una habitación cercana a un lugar en donde hay un pequeño canal lleno de agua, verán un libro que al empujarlo les abrirá una entrada secreta en la que van a encontrar un objeto llamado **Mana Well** que les agregará 10 puntos a la magia. Al agarrar la **Gold Key** se escuchará un trueno y una ventana cerca de donde están se romperá, ahora es el momento de salir por esa ventana y empezar a trepar por los techos hasta llegar a una torre a la que le falta el vidrio en una de sus ventanas. Entrando por ahí llegarán a la capilla principal en donde está lo que vinieron a buscar, una poderosa arma llamada **Scythe of the Celts**. Antes de poder agarrarla, desháganse de todos los presentes, vayan al primer piso, activen el interruptor que está por ahí y agarren la poderosa guadaña.



Importante: *La Scythe of the Celts es la única arma capaz de eliminar a los hermanos Covenant y tiene un tremendo poder para pelear cuerpo a cuerpo. Al tenerla en las manos, la magia se recarga mucho más despacio, así que ojo. Al usarla en combates prolongados puede llegar a recargarles algo de energía.*

DE VUELTA AL PRESENTE

Vuelvan a entrar en las ruinas. Con la **Gold Key** podrán abrir una puerta que está bajando las escaleras cerca de la entrada.



Al llegar a un puente en el que hay una especie de pileta debajo, deberán activar los interruptores que hay en dos pequeños cuartos en los extremos del lugar para que dicha pileta se llene de agua, lo que impedirá que no se hagan bolsa cuando se dejen caer, ya que esa es la única forma de seguir adelante.

Una vez abajo tendrán que pasar por una serie de sectores en los que hay puertas con rejas que se abren solas de vez en cuando y aquí eliminen a todos los bichos que vean usando la guadaña (**Scythe**).

Al final de un largo pasillo se encontrarán con Lizbeth y al avanzar se abrirá una trampa en el piso (no hay forma de evitar este script). Si llegan a caer sobre la reja que está abajo, también se abrirá otra trampa y tendrán que buscar la salida de un pequeño laberinto, al salir de ahí escucharán a alguien cantando, así que sigan por los pasillos buscando el lugar de donde proviene la voz, cuando vean a la persona que canta acérquense a ella y es ahí mismo en donde se las van a tener que ver con...

LIZBETH



Primero que nada, eviten pelear con ella, y usando el conjuro Invoke dedíquense a desintegrar a todos y cada uno de los molestos esqueletos que haya por ahí. Luego de despejar el lugar, denle a Lizbeth con el revolver o el dragón y en cierto momento ella comenzará a brillar y se pondrá realmente furiosa.

Cuando eso ocurra esquiven sus ataques y seleccionen la guadaña, porque la locura le durará sólo unos momentos y cuando se le pase, quedará atontada por un par de segundos y ustedes tendrán que darle un golpe con ella por la espalda, antes de que se recupere.

Recuerden que sólo si le colocan bien un golpe por detrás usando la guadaña cuando Lizbeth esté mareada podrán terminar con ella. Cuando la decapiten vayan a buscar el pergamino que está en el centro de ese gran salón, que les dará el conjuro **Haste**.

Saliendo al exterior, será necesario usar el conjuro **Haste** para lograr saltar entre las salientes del acantilado, fíjense que en algunos lugares podrán trepar por unas enredaderas que están sobre las paredes de la montaña.

De regreso en la mansión, recorran el patio y eliminen a todos los mercenarios hasta que encuentren una llave (**Kitchen Key**), con ella entren en la casa suban al primer piso y busquen a un mayordomo que les hablará sobre otro de los hermanos Covenant (Ambrose). Luego de la charla sigan al mayordomo a donde vaya y hablen otra vez con él, después de eso salgan al patio por la entrada principal de la casa y a continuación vayan por la puerta que está en el extremo izquierdo de patio. Por ahí más adelante llegarán a un embarcadero, suban al bote y en la isla a la que van a ir encontrarán un nuevo conjuro (**Shield**), terminen con la bruja que vendrá a molestar y regresen al bote. Usen los **Amplifier** que tengan para aumentar el nivel del conjuro **Shield** al máximo y traten de usar este hechizo antes de cada combate.



EL ESCONDITE DE LOS PIRATAS

Otra vez en la mansión, salgan por la reja principal y eso los llevará hacia el faro, una vez ahí entren en el faro, suban, hablen con el encargado y luego vayan al entrepiso de la casa que está al lado.

Ahí van a encontrar la llave del portón por el que tendrán que salir para llegar al lugar en donde está la entrada a las cavernas en donde se esconden los secuaces de Ambrose.

Las cavernas a las que entrarán son bastante extensas, pero no hay ningún puzzle ni cosas por las que se puedan quedar trabados, un par de trampas tal vez, pero nada que no se resuelva a los tiros, corriendo o nadando por un los canales subterráneos que encontrarán en ciertos lugares, así que aprovechen para revisar bien todo y hagan estallar todas las cajas de TNT que vean, porque encontrarán un par de cosas interesantes.

Cerca del final de estas grandes cavernas van a entrar en una habitación repleta de cajas de TNT y la salida está bloqueada. Lo que hay que hacer aquí es hacer volar la caja que esté más cerca de la salida y correr hacia ella, porque con la explosión el techo se vendrá abajo.

Luego de un breve encuentro con Ambrose llegarán a un enorme salón circular en el que hay muchas cosas, incluyendo un pergamino con el conjuro Skull Storm cerca de la salida, que está bloqueada.

Antes de agarrar el pergamino pongan una carga de TNT cerca de él y así despejarán la salida, al agarrar el hechizo todo se llenará con un gas venenoso y obviamente deberán estar fuera para cuando eso pase.



Luego volverán una vez más a la mansión y deberán revisar todas las habitaciones hasta que se encuentren con Jeremiah y en ese momento participarán de una cálida reunión familiar con la compañía de...

AMBROSE

Lo más importante de todo aquí es mantenerse cerca del enorme Ambrose y hacerlo que golpee al piso con su hacha, de esta forma podrán evitarlo sin problemas y si por alguna razón llegan a alejarse mucho de él, los atacará saltando y con un fuerte golpe que difícilmente podrán esquivar.

Para atacarlo usen el cañón con forma de dragón y tírenle hasta que en cierto momento una gigantesca bestia aparecerá y le atrapará una mano. Cuando eso pase usen el revólver y dispárenle a la piedra verde que está en el extremo de su hacha, con esto lo volverán a la normalidad y mientras está mareado tendrán que encajarle un golpe por detrás, usando la guadaña de la misma forma que lo hicieron con Lizbeth.



LA CACERIA CONTINUA

Al despertar, exploren todo el primer piso de la mansión hasta encontrar una llave llamada "**Study Key**" (está encima de una chimenea), preparen las **Ether Traps**, porque poco después aparecerá el fantasma de Aaron y los atacará, así que úsenlas para deshacerse de él cada vez que los moleste.

Busquen el estudio de Jeremiah, ya que ahí hay una nueva llave (**Widow's Watch Key**), ahora es el momento de ir a explorar el piso de abajo hasta que encuentren una puerta que abrirán con la llave que acaban de agarrar. En una habitación en la que una de las puertas saldrá volando, asómense y podrán ver una especie de columna de luces brillantes, súbanse en esa columna e irán a parar al techo de la casa, entren, agarren el pararrayos (**Lightning Rod**) que está sobre la pared de una de las habitaciones de por ahí y vayan a colocarlo en el pedestal que está sobre el techo por el lugar de donde vinieron.



Esto les dará el conjuro Lightning, ni bien lo tengan súbanle el nivel lo más posible y acostúmbrense a usarlo de aquí en más.

Bajando una escalera un poco más adelante hay una puerta con un dibujo y para abrirla van a tener que darle con el conjuro Lightning, sigan avanzando por las habitaciones sin dejar nada sin revisar, hasta que salgan a un balcón en el que verán un pararrayos. Supongo que ya se imaginarán lo que sigue, pero en caso de que no, tírenle un **Lightning** al pararrayos que está ahí y con eso activarán una escalera, suban al techo por ella y sigan adelante hasta llegar a un lugar en donde hay un vitral circular que podrán romper con un arma normal para poder entrar.



En el interior de este lugar estarán en una especie de torre en la que hay poca gravedad, lo que evitarán que se hagan pelota al caer y al mismo tiempo les permitirá dar grandes saltos. Aquí aparecen por primera vez unos pequeños bicharracos que tienen un poder que los mareará, así que si eso pasa sólo corran y traten de eliminarlos mientras se va el efecto.

Salten por los restos de la escalera hasta llegar a la parte superior en donde verán un rayo de luz que los empujará hacia arriba. Salten sobre el rayo para alcanzar el piso que sigue y se irán de regreso a la siniestra dimensión paralela conocida como...

ONEIROS

Como siempre no dejen nada sin explorar y eliminen a todos los molestos bichos que vengan, en ciertos sectores de esta dimensión hay unos transportadores que los llevarán de un sector a otro. En uno de estos lugares deberán usar el conjuro **Scrye** para revelar la ubicación de un transportador oculto, así que atentos a las voces o si prefieren tengan la piedra verde en las manos y usen el hechizo cuando se ponga a brillar.

En una de las secciones de este mundo hay una esfera de luz (**Energy Key**) que deben agarrar antes de seguir, esta especie de llave se usa en una cerradura circular.

Más adelante van a llegar a un lugar en el que parece no haber camino, pero como la primera vez que visitaron esta dimensión, al acercarse al borde del abismo, el camino aparecerá bajo sus pies. El asunto en este momento es llegar a la escalera que se ve a lo lejos y que va hacia una estructura que flota en el vacío, pero aquí hay una trampa muy garca:

Resulta que no todo el camino que deberán seguir no es constante y en muchos lugares van a tener que saltar, la forma más fácil de darse cuenta hacia dónde hay que saltar es usar el dragón para disparar a los lados del camino hasta que vean en donde los proyectiles chocan, así que caminen con cuidado y abran bien los ojos.

Al llegar a la dichosa estructura, métanse por el agujero que está en el piso y serán transportados hacia otra zona de Oneiros.

Más adelante llegarán a un templo, en su interior tienen que bus-

car un lugar en donde hay una manivela en la pared, que al usarla hará salir el agua que activará un mecanismo.

Luego de esto vayan a la gran pileta que está en el medio del templo y naden por los túneles hasta encontrar un objeto llamado "**Sextant**".

Salgan del agua y coloquen el **Sextant** en el pedestal que está sobre uno de los bordes de la pileta, naden hacia arriba por la columna de agua que se forma y entren al transportador.



Poco más adelante, verán que detrás de unos muros de energía está la bestia que atacó a Ambrose, con el **Dispel Magic** abran alguno de esos muros y corran hacia el centro de la estructura con pequeñas columnas que está por ahí. Desde ahí, van a poder hacerse cargo de la criatura sin que los toque. Luego de esto busquen una habitación en la que hay un enorme caldero y activen una manivela que hay por ahí, cuando el agua empiece a caer sobre el caldero tiren una bomba molotov en la base del caldero y al encenderse el vapor les permitirá activar la palanca que les dará acceso a una nueva "**Energy Key**"



Sigan adelante por la puerta que abrirán con esta llave, al llegar a un lugar con un sarcófago ábranlo, sigan las manchas de sangre y entren en el portal.

Al llegar a un lugar con unos obeliscos en el medio. Entren por una de las puertas y métanse por el portal celeste, por ahí se llega a otro templo que está custodiado por unos magos bastante jodidos, que pueden ser destruidos con el conjuro "**Skull Storm**", aunque si tienen puntería les pueden meter un tiro en la cabeza con el revolver y eliminarlos de una.

Entren al templo, trépense por una de las columnas caídas y entren en la pileta de sangre, naden hacia el otro lado, agarrando el "**Ancient Artifact**" que está por ahí.

Al llegar a un lugar en donde hay una estatua usen el hechizo Scrye, dispárenle con el revolver en el corazón, agárrenlo y naden hacia la salida.

Sigan hacia arriba teniendo cuidado con los magos y al llegar a la cima de la torre podrán colocar el corazón en el pedestal que está en el medio, luego agarren un pergamino que está ahí abajo y sigan adelante.

Al llegar de vuelta al lugar en donde estaban los obeliscos, coloquen el "**Anciente Artifact**" en el altar de una habitación que está en el entrepiso, ojo, porque si lo colocan en algún altar que no



corresponde caerán en una trampa y adiós.

Al poner el artefacto, el obelisco más grande se levantará y podrán agarrar un pergamino, que les dará un poder que les sirve para volar por unos momentos si mantienen presionado el botón de saltar.

Desde el entrepiso usen el poder para levitar y vuelen hacia el portal que ahora está activado.

Tengan muy en cuenta que si al volar miran hacia arriba y se mueven hacia adelante podrán ganar altura rápidamente, pero ojo con esto porque si caen desde muy alto les va a doler.

Vuelen entre las plataformas del sector que sigue hasta llegar al enorme castillo que está por ahí. En el interior podrán agarrar un nuevo pergamino, pero háganlo rápido porque el campo de energía violeta los puede exterminar bastante rápido.

Más adelante llegarán a una torre en la que hay un portal en la parte de arriba y para llegar deberán demostrar lo clara que la tienen a la hora de volar.

Poco después tendrán que empezar a escalar la enorme fortaleza desde afuera, cosa que podrán hacer si se van posando en los lugares en donde la pared está rota.

Ojo porque Keisinger vendrá a molestar, así que háganlo desaparecer a tiros y al llegar arriba deberán enseñarle cómo hacer magia en serio.

KEISINGER



Usar el conjuro Shield es fundamental para zafar aquí, simplemente tírenle con el hechizo **Skull Storm** y cúbranse de las cosas que Keisinger tira usando las columnas que hay por ahí.

Ojo, porque este chabón ataca usando el mismo conjuro, así que no se queden muy cerca de las columnas cuando el dispare.

Cuando lo hagan desaparecer entren en el agujero que está en el medio de ese lugar y al bajar vuelen hacia alguno de los descansos que están sobre la pared. Desde ahí, revienten definitivamente a Keisinger con algunas claveras más y listo.

TRAS LAS HUELLAS DE AARON

Al regresar de Oneiros volverán a la torre en la que había poca gravedad, déjense caer hasta el fondo y salgan por la puerta que está ahí, busquen a un mayordomo que les dará la "**Work Room Key**", que abre la puerta que está en ese mismo lugar.

Más adelante saldrán a un patio, suban por las escaleras hasta llegar a lo más alto de los techos y usando el conjuro **Haste** salten hacia el techo que está del otro lado (en donde se ve la luz de una ventana).

Entrando por la ventana está el estudio de Aaron y el fantasma está cerca de uno de los cuadros, acérquense a él y cuando termine de pintar su linda obra, ignoren al monstruo que aparece, salgan por la ventana y mátenlo tirandole calaveras desde afuera, ya que de esa forma se evitarán grandes dolores de cabeza.

Al morir, la criatura entrega una llave (**Betany´s Key**), sobre el cuadro hay una Mana Well, así que si se animan salten para agarrarla. Ahora salgan de nuevo al patio y ahí usen la puerta de rejas que está al final de un túnel para salir hacia una pequeña casa, propiedad de Betany.

Entren a la casa y donde está la estufa usen el hechizo **Scrye**, luego pongan un cartucho de **TNT** en el lugar donde vieron al fantasma de Betany y agarren una llave (**Aaron´s Room Key**) y la mandíbula de Aaron (**Aaron´s Jaw**).



Salgan de la casa y busquen el camino que los llevará de vuelta a la mansión, dentro de la casa busquen la habitación de Aaron (tiene un par de ojos en la puerta) y en su interior agarren otra llave (**Betany´s Room Key**).

Al intentar salir, escucharán golpes en la puerta, rápidamente pónganse sobre uno de los costados porque la puerta se abrirá y una fuerte corriente intentará absorberlos, cuando todo se calme busquen la habitación de Betany (la puerta tiene un símbolo con forma de B).



En el cuarto de esta vieja fea agarren un libro que está por ahí y al hacerlo aparecerá un indio medio flacucho que pega con todo, así que si se hace el loco pártanlo de unos guadañazos y luego de eliminarlo sigan por donde vino este molesto bicho hasta que lleguen al lugar en donde están los restos de...

AARON



Usen el conjuro **Shield**, acérquense al cadáver hasta tocarlo y cuando empiece a moverse retrocedan y usen el arma con forma de dragón para atacarlo.

Luego de pegarle unos cuantos tiros, Aaron se tropezará luego de dar un salto y lo que hay que hacer en ese momento es darle con la guadaña por la espalda como con sus otros dos hermanos, pero ojo que aquí no termina esto.

Si le pegan bien, desprenderán uno de sus ganchos y él saltará al medio de la habitación y los atacará con su cadena sin dejar que se le acerquen.

En este momento lo que tienen que hacer es correr alrededor de él tirándole con lo que tengan (usen el hechizo **Lightning**) y cuando su cadena se quede atorada en alguna pared vayan a rematarlo dándole otro golpe por detrás con la guadaña.

EL REINO DE BETANY

Al despertar estarán en una especie de región montañosa, dominio de la susodicha Betany. Procuren romper todos los jarrones que encuentren porque en uno de ellos está el arma que les está faltando y es la **Speargun**.

Esta arma es muy poderosa, pero además se puede usar en combinación con el hechizo Lightning, que le da a sus lanzas un poder devastador. Usando este hechizo, cargarán la próxima lanza que van a tirar y a quien se la peguen, literalmente lo partirá un rayo.



Pero mucha atención porque el rayo únicamente caerá siempre que el enemigo esté al aire libre y no se encuentre protegido debajo de algún techo.

Traten de no malgastar las municiones de esta arma y guárdenlas porque más adelante las van a necesitar y mucho.

Esta región es muy grande y se extiende a lo largo de cavernas y ríos por los que deberán pasar con mucha paciencia y cuidado hasta que lleguen a una fortaleza, no olviden que aquí pueden volver a usar su habilidad para volar, que les va a ser indispensable para alcanzar ciertos lugares.

En el interior, exploren todo sin perderse nada y cuando lleguen a una habitación en la que hay dos estatuas y un sarcófago en el fondo, toquen el féretro y salgan corriendo de ahí, porque todo el lugar comenzará a llenarse de lava, de más está decir que si la puerta se llega a cerrar antes de que hayan salido, terminarán fritos.



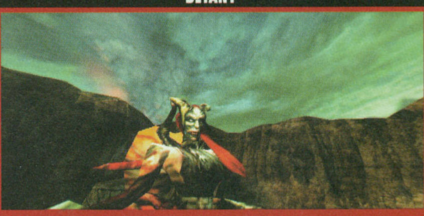
Busquen la forma de llegar a los niveles superiores de esas cavernas y de esa forma llegarán a la salida, además podrán agarrar un objeto llamado **Phoenix**, que funciona como un poderoso proyectil que podrán manejar ustedes mismos una vez que lo disparen.

Siguiendo adelante y después de otra larga caminata se llega a un templo, este lugar está compuesto por una serie de grandes salones y cada puerta se abrirá luego de que hayan terminado con todos los enemigos que vengan en cada sector. Usen el conjuro **Skull Storm** para romper las paredes tras las que algunos enemigos (como por ejemplo las molestas plantas con tentáculos) se ocultan y con la ayuda de la guadaña podrán deshacerse de los insoportables indios que los ataquen de cerca.



Tengan mucho cuidado con las brujas que atacan con electricidad y sigan avanzando hasta que finalmente llegarán al lugar en donde Betany en persona los espera para ver quién la tiene más clara.

BETANY



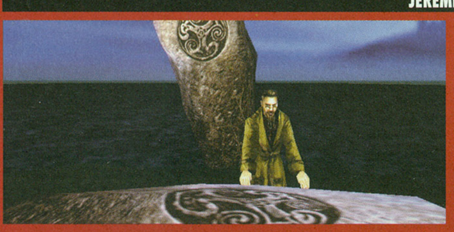
De más está decirles que el hechizo Shield es lo primero a usar aquí, luego de eso seleccionen la **Speargun**, úsenla en combinación con el conjuro **Lightning** y eliminen de un tiro a las dos molestas brujas que acompañan a la dueña de casa.

Cuando se deshagan de ellas guarden las lanzas que les quedan, aléjense por el camino por donde llegaron ahí y ataquen a Betany y a los bichos que les tire con las calaveras (**Skull Storm**), si no lo hicieron hasta ahora usen todos los **Amplifiers** que tengan para aumentarle el nivel.

Las columnas que están del lado de abajo de ese lugar les servirán para cubrirse de los bichos más grandes y peligrosos, cuando se deshagan de ellos, ataquen a la vieja más de cerca y en el momento enque se quede medio mareada ya saben lo que viene... guadaña por la espalda y luego de repetir este proceso algunas veces adiós Betany, que te vaya bien.

Se supone que todo esto de la maldición de los Covenant debería terminar aquí, pero desafortunadamente falta hacerse cargo de quien empezó todo y hasta ahora se venía haciendo el gil, que no es otro que el bueno de...

JEREMIAH



Al igual que antes, empiecen por ponerse el **Shield** y por ningún motivo se acerquen a la orilla de la pequeña isla o sabrán lo que es cobrar en serio. Usen las calaveras para destruir los dos brazos más grandes de la criatura (los que están al costado de su barriga, del lado de abajo). Cuando ambos brazos caigan, el monstruo abrirá su boca para tratar de tragarlos, pero con un tiro ahí le causarán un fuerte dolor, haciendo que abra la coraza de su cabeza que protege su punto más débil.

Como sólo se lo puede afectar pegándole desde arriba, sólo podrán lastimarlo con los **Phoenix** y levemente tirándole con las calaveras a la altura del cuello, lo que más daño le causa es la **Speargun** combinada con el poder del **Lightning**, ya que si le dan en el cuello, el rayo caerá directamente sobre su punto débil.

Si tienen esta arma con algunas cuantas flechas, esto será un trámite rápido, pero tengan muy en cuenta que cada vez que le peguen, el monstruo cerrará su coraza e intentará tragarlos.

Una vez muerto el traidor, podemos ir a descansar mientras esperamos la más que cantada segunda parte de este juegazo.



Hasta aquí llega el juego como lo conocemos, pero ojo, porque aquí no termina todo, porque Undying tiene un lado oculto del que no todos saben y aquí se los mostramos con lujo de detalles así que atenti.

AL DIABLO CON LA SERIEDAD

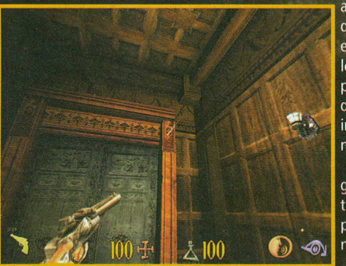
A lo largo del juego hay una serie de lugares secretos que nada tienen que ver con la aventura, sino que son simples huevadas que los programadores metieron, digamos, como para hacer la cosa un poco más amena. Lo que van a ver a continuación son las indicaciones de cómo llegar a cada uno de esos lugares y las condiciones que tienen que reunir para ver cada escena.

1 - LA GALERIA DE TIRO

A este lugar se puede acceder a los pocos segundos de empezar un juego nuevo. Tan pronto como entren a la casa, hagan lo de siempre y cuando la ama de llaves se vaya y ustedes puedan moverse, sigan por los pasillos hasta que Aaron aparezca frente a ustedes por segunda vez (cuando se hace el loco con sus cadenitas).

Cuando se vaya, acérquense a la puerta grande que está en el fondo del pasillo (hay un kit de primeros auxilios sobre su lado derecho) y con el revolver dispárenle a la parte superior de los marcos de madera de esa puerta (son una especie de botones).

Si lo hacen bien, la puerta se abrirá y entrarán a una galería de tiro en la que deberán bajar a cada murciélago y criatura rara que aparezca, sin dejar que se escapen o de lo contrario perderán y deberán intentarlo de nuevo.



Esta galería de tiro está compuesta por 10 niveles en los que cada vez será más y más jodido darle a los bichos, por lo que les recomiendo grabar con frecuencia y usar el conjuro **Scrye** para ver mejor a lo que le van a disparar y fíjense que de vez en cuando aparecerán cajitas con balas cerca de la escalera, para que no se queden como Dios los trajo al mundo. Después del quinto nivel, recibirán el conjuro **Ectoplasm** por adelantado y eso los ayudará un poco para encarar los niveles que siguen. Por otro lado, si logran superar los 10 niveles, justo al lado de la puerta encontrarán una escopeta llena de municiones, que no les va a venir nada mal.



Si en algún momento quieren salir de la galería de tiro y volver al juego, simplemente accionen la palanca que está sobre una de las paredes y se terminó el problema.

2 - EL TEATRO DE MARIONETAS

Este lugar se encuentra en una de las habitaciones de la casa en la que hay tres cuadros sobre la pared (dos pequeños a los lados y uno más grande en el medio. Para llegar a esa habitación sin tener que estar buscándola simplemente presionen la tecla **Tab** y escriban lo que sigue, con los mismos espacios y simbolos que ven aquí:



open manor_entrancehall_fromkitch

Con eso aparecerán justo frente a los cuadros y lo que tienen que hacer ahora es saltar sobre los dos cuadros pequeños de los lados hasta que escuchen que cada uno de ellos hace un click.



Si lo hacen bien, el cuadro del medio se levantará y podrán presenciar una verdadera obra dramática, pero cuidado, porque si matan a alguno de los protagonistas... Game Over.

3 - LA OVEJA GIGANTE

Para ver esto tienen que estar en las ruinas que se encuentran justo enfrente de un granero (antes de ir al monasterio) y para llegar de una, toquen la tecla **Tab** y escriban:

open monastery_present_cove

Jueguen normalmente haciendo lo que corresponde hasta que puedan entrar a las ruinas, saltando desde el primer piso del granero (esto podrán hacerlo luego de agarrar la llave y el amuleto que están dentro de la torre), una vez ahí, vayan al piso de arriba de esa construcción y pónganse a saltar sobre una de las maderas del piso, que sobresale (la madera apunta hacia el granero y necesitarán saltar varias veces en el lugar para que algo pase) y al rato verán como la mega oveja sale caminando desde atrás del granero.

Si la matan, todo el terreno se sacudirá con la caida de la monstruosa oveja.



4 - LA DISCO DE LA MUERTE



Este lugar se encuentra sobre el final de Oneiros y para llegar, toquen la tecla **Tab** una vez más y escriban:

open oneiros_howlingwell

Primero que nada, vuelen entre las plataformas hasta llegar al templo, entren y bajen las escaleras que van hacia donde está el muro de energía violeta. Sin tocar ese campo de fuerza, caminen bordeando las paredes y sobre la pared de fondo encontrarán un botón. Presiónenlo y salgan del templo.

Lo que tienen que hacer ahora es volar hasta el techo de ese templo (hasta la parte más alta), usar el conjuro **Scrye** y mirar hacia arriba.

En un lugar del cielo verán una especie de luz violeta, que no es otra cosa más que un portal oculto. Vuelen hacia ese portal y serán transportados hacia un boliche bastante bizarro del que no podrán salir hasta que termine el show.

Cuando eso pase, se abrirá un agujero en el piso y tendrán que dejarse caer, pero cuidado, porque si no frenan la caída antes de tocar el suelo...

5 - AEROBICS

Esto ocurre al volver de la cueva de los piratas, para llegar, presionen la tecla **Tab** una vez más y escriban:

open manor_entrancehall_night_returnfromcove

Dentro de la casa, buquen a la ama de llaves (la gorda) y luego de que les hable, síganla hasta que se pare frente al ventanal grande (en la escalera principal). Quédense por ahí unos dos o tres minutos y verán como la gorda empieza a hacer unos trotes que no le vendrán nada mal.

ACCION / ARCADES

Star Wars: Battle for Naboo

Vayan a la parte de passwords, dentro de Opciones, y usen estos códigos (escucharán un click si fueron aceptados).

JHGNRGAS	Acceso a todos los niveles
FMRYLDAD	Nivel Dark Side
EOWXZGAS	Foto del equipo
DIWMZIAR	Ver Créditos

Oni

Activar el modo de Cheats
Para activar el modo de trucos, necesitarán un Editor Hexadecimal, algo que no es tan sencillo. Una vez que consigan el editor, abran el archivo "persist.dat". Vayan a la dirección 0x44 y cambien su valor a 07. Una vez hecho esto, para usar los códigos presionen [F1] mientras están en el juego para abrir el menú y escriban los cheats:

Nota: Los trucos se pueden activar si editan el archivo y sólo si terminan el juego una vez.

liveforever	Modo Dios
shapeshifter	Cambiar personaje (tecla F8)
touchofdeath	Omnipotencia
canttouchthis	Imparable
fatloot	Munición y energía
glassworld	Muebles de vidrio
winlevel	Ganar nivel
loselevel	Perder nivel
bighead	Modo Cabezones
minime	Modo Mini
superammo	Modo Super munición
reservoirdogs	Enemigos se pelean
roughjustice	Modo "Gatling Guns"
chenille	Modo "Daodan Power"
behemoth	Modo Godzilla
elderrune	Regeneración
moonshadow	Phase Cloak
munitionfrenzy	Crear un locker de armas
fistsoflegend	Modo "Fists of Legend"
killmequick	Modo Ultra
carousel	Cámara lenta
thedayismine	Modo Developer

Nota: Este código tendrán que ingresarlo al comienzo de cada nivel.

Clive Barker's Undying

Presionen [Tab] para abrir la ventana de chat y luego escriban alguno de los siguientes códigos:

addall	Todos las armas y hechizos
set aeons.patrick health 999	Sumar 999 de Energía
set aeons.patrick mana 999	Sumar 999 al Mana
AmpAttSpell	Incrementa el nivel del hechizo seleccionado
assall	Crear un burro
infiniteMana 1	Mana ilimitado (Usen 0 para desactivar)
becomeLight 1	Iluminar (Usen 0 para desactivar)
flight	Volar
showfps	Ver cuadros por segundo
behindview 1	Vista en tercera persona

Nota: Cuando luchen con los jefes, asegúrense de sacar los cheats de energía, ya que si el juego detecta más de 100 los monstruos no atacarán.

Nombres de los mapas
Con este truco podrán saltar al mapa que ustedes quieran. Los mapas que dicen "CU_nn" son las "cutscenes". "Playground" y "SmokeTest" son niveles de testeo. Estos códigos se utilizan de la misma manera que los demás trucos.

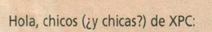
start Aeons
start Catacombs_Cisterns
start Catacombs_Cliffs
start Catacombs_Entrance
start Catacombs_Exit
start Catacombs_Exit_After
start Catacombs_LairOfLizbeth
start Catacombs_LairOfLizbethPostCU
start Catacombs_LowerLevel
start Catacombs_SaintsHall
start Catacombs_Tunnels
start Catacombs_WellRoom
start Catacombs_WindChamber
start CU_01 / start CU_02
start CU_03 / start CU_04
start CU_05 / start CU_06
start CU_07 / start CU_08
start CU_09 / start CU_10
start CU_11 / start CU_12
start CU_13 / start Entry
start EternalAutumn_FinalFight_Arch
start EternalAutumn_FinalFight_Arena
start EternalAutumn_FinalFight_ArenaBattle
start EternalAutumn_FinalFight_Ruins
start EternalAutumn_Ravines_Airie_Interior
start EternalAutumn_Ravines_Bridge
start EternalAutumn_Ravines_Chase
start EternalAutumn_Ravines_Chieftain
start EternalAutumn_Ravines_Forest
start EternalAutumn_Transition
start EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Lower
start EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Upper
start EternalAutumn_Waterfall_Gauntlet
start Grounds_Cottage
start grounds_dock_night
start Grounds_Lighthouse
start Grounds_Mausoleum_Approach
start Grounds_Mausoleum_Entrance
start Grounds_Mausoleum_Tunnels
start Grounds_OldCemetery
start Manor_CentralLower
start Manor_CentralLower_After
start Manor_CentralLower_night
start Manor_CentralLower_storm
start Manor_CentralUpper
start Manor_CentralUpper_After
start Manor_CentralUpper_PostOneiros
start Manor_CentralUpper_storm
start Manor_Chapel
start Manor_Chapel_night
start Manor_Crypt
start Manor_EastWingLower
start Manor_EastWingLower_After
start Manor_EastWingLower_night
start Manor_EastWingUpper
start Manor_EastWingUpper_After
start Manor_EastWingUpper_night
start Manor_EntranceHall
start Manor_EntranceHall_FromKitch
start Manor_EntranceHall_Intro
start Manor_EntranceHall_Night
start Manor_EntranceHall_night_ReturnfromCove
start Manor_EntranceHall_Storm
start Manor_EntranceHall_ToKitch
start Manor_FrontGate
start Manor_FrontGate_night
start Manor_FrontGate_Night_Return
start Manor_Gardens
start Manor_Gardens_night
start Manor_Gardens_storm
start Manor_GreatHall_night
start Manor_GreatHall_Storm
start Manor_InnerCourtyard
start Manor_InnerCourtyard_Storm
start Manor_NorthWingLower
start Manor_NorthWingLower_After
start Manor_NorthWingLower_night
start Manor_NorthWingLower_storm
start Manor_NorthWingUpper
start Manor_NorthWingUpper_night
start Manor_NorthWingUpper_PostOneiros
start Manor_NorthWingUpper_storm
start Manor_PatricksRoom
start Manor_TowerRun_night
start Manor_TowerRun_storm
start Manor_WestWing
start Manor_WestWing_Hall1
start Manor_WestWing_Night
start Manor_WidowsWatch_storm
start Monastery_Past_Church
start Monastery_Past_Exterior
start Monastery_Past_Interior
start Monastery_Past_LivingQuarters
start Monastery_Present_Church
start Monastery_Present_Cove
start Monastery_Present_Entrance
start Monastery_Present_InnerSanctum
start Monastery_Present_Tunnels
start Oneiros_Amphitheater
start Oneiros_City1
start Oneiros_City2
start Oneiros_HowlingWell
start Oneiros_Intro
start Oneiros_Oracle
start Oneiros_RetreatBath
start Oneiros_RetreatExterior
start Oneiros_RetreatSecondFloor
start Oneiros_RetreatStudio
start Oneiros_ZigguratInterior
start Oneiros_ZigguratLower
start Oneiros_ZigguratUpper
start PiratesCove_Barracks
start PiratesCove_Exterior
start PiratesCove_Pier
start PiratesCove_Pool
start PiratesCove_TreasureRoom
start playground
start SmokeTest
start StandingStones_FirstVisit
start StandingStones_KingFight

CORREO

NUESTROS LECTORES EXPRESAN SUS OPINIONES Y NOS DAN CON UN CAÑO

Nuestro amigo Gastón ha caído bajo el embrujo del amor, contrajo matrimonio y se rajó de Luna de Miel. En consecuencia, tuvimos un mes agitado, porque cuando hay una unidad menos en nuestros ejércitos es necesario reposicionar tropas. De esta forma, este mes otra vez me tocó a mí, Durgan, ponerme al frente del correo. ¡Sorpresa, muhaha! Martín debió hacer cosas mucho más complejas, como por ejemplo armar nuestra nota de tapa, las secciones habituales, todo, bah, además de pasar la escoba. Teniendo el control, puedo elegir los mensajes que quiera, así que puse únicamente los que me mandan mis admiradoras de todo el país.

Yo, la peor de todas



Hola, chicos (¿y chicas?) de XPC:

Se preguntarán porqué el título, bueno, primero soy una chica, que supuestamente debe limitarse a jugar a "Los Sims", pero a mí me gusta todo: RTS, FPS, amo la saga de Monkey Island, Need for Speed, Alien versus Predator (qué linda la Speargun, qué alegror esa mira especial); encima tengo 20 años (edad a la que todos me preguntan ¿no estás vieja para jugar? No, no y no, juego desde mis tiernos 14 años a la PC, y antes con el arcaico "Family". ¿Por qué voy a dejar de jugar ahora que vienen mejores juegos que antaño? Aunque siempre guardo a Doom en un rincón del corazón (y del disco) y para rematarla estudio DERECHO, carrera para la que supuestamente una debe ser seria.

Bueno, en realidad les escribo porque en el número de diciembre de 2000 salió una publicidad según la que "The Longest Journey" salía $19,95, ¿DÓNDE? (Les aclaro que soy del interior por lo que tengo que comprarlo contrarreembolso).

Para finalizar, me encantan las notas de Durgan, la de Undying fue simplemente excelente (¿notaron el parecido de Clive Barker con Jeremiah Covenant?), y espero que vuelva a la carga con las andanzas de Charlie y el Dr. Picor. ¡Aguanten los Irrompibles!

¡Me parece que no me queda nada más , así que gracias por darnos la mejor revista de juegos!

Undying_queen@yahoo.com

The Longest Journey se puede conseguir a través de CD Market. Podés pedirlo contrareembolso por mail o teléfono desde cualquier lugar. También podés probar en Musimundo.

Skydive! ad eternum

Queridos amigos de Xtreme PC:

¡Hola a todos!, soy fanático de Xtreme PC desde hace... 2 números, la empecé a comprar porque no me fui de vacaciones y decidí comprarme alguna revista para leer, ¿y qué tipo de revista podría ser? ¡Una de computación y de videojuegos, obviamente! Mi pasión por los videojuegos es de hace muucho tiempo, cuando tenía 6 años (ahora tengo 15) vi ese aparato raro llamado Commodore 64 que era de mi padrino (saludos, por cierto), quedé alucinado con esos juegos y por eso mi padre decidió comprarme una. Luego de un tiempo compramos una 286, luego una 386, una 586, una Pentium 100MHz y por último (gracias a que accidentalmente quemé el procesador de la Pentium) conseguí una Pentium CELERON 466MHz, 64 MB de RAM y una placa Voodoo 4500 32 MB RAM, y voy a hacer la misma pregunta que hizo Matías G. Puyol en la Xtreme PC de febrero: ¿Mi máquina puede correr los juegos de ahora, o por lo menos Quake III Arena, Unreal Tournament u otros FPS de la época? ¿Y si le pusiera 64 o 128 MB de RAM más?

Quiero darle un gran saludo a Rolo (el de Los Irrompibles) ya que me siento algo identificado con él porque yo siempre era el que tenía la PC más vieja. Mientras todos gozaban teniendo su Pentium 100 jugando a Duke Nukem 3D, yo estaba con mi 386 jugando a Doom II con la menor definición, y siempre estaba soportando cargadas por tener el equipo más viejo.

Antes de despedirme, quiero felicitarlos por El Lado Bizarro, Los Irrompibles, los excelentes reviews que hacen ¡y a Rolo que se compró una compu nueva! :-)

PD: Espero que me contesten esta carta y que la publiquen, ¡de lo contrario haré un ritual vudú que los condenará a jugar a Skydive! por toda la eternidad!

Ezequiel Alejandro Becerra

Con esa máquina podés jugar a los más exigentes juegos del momento. No vas a poder ver colores de 32 bits, lo cual no es para nada grave. También vas a tener que resignarte a disminuir la calidad de las texturas o la resolución de pantalla, a veces, pero eso es algo que nos pasa a todos. No siempre porque la máquina sea poco potente, sino porque los juegos han sido mal programados o no están optimizados. También ayuda que defragmentés el disco rígido antes de jugar, dejando al menos 500 MB libres para que el sistema operativo y el juego dispongan de suficiente espacio para volcar la memoria virtual. Por supuesto, actualizá los controladores de las placas de video y sonido, e instalá la versión más reciente de DirectX 8.0a, que podés encontrar en nuestro XCD.

Tucumano 21 años, soltero

Hola, muchachos, qué tal el veranito.

Bueno, mi nombre es Daniel, soy de Tucumán (¡aguante, carajo!), soy 21 años viejo. Para *empezá*, son lo mejor. Si me quiero reír, actualizar, informar, o incluso llorar (por lo que no puedo correr en mi máquina), me pongo a leer su revista y quedo pipí cucú (o pulenta, o *salao*, que se entienda, ¿no?). Ok.

Tengo un par de dudas:

I. La nota de la N° 38 ta´espectacular, me está sirviendo pues quiero comprarme un avión (¡no sólo eso, sino que todo el mundo me consulta cuando quiere comprarse algo!). Al grano: en la nota dice que es mejor comprarse RAM de marca que genérica, ¿cuáles son las marcas?; en las especificaciones todas las mother dicen 300~733 MHz (o algo así), pero en la PC Ideal le ponen un Micro de 866MHz, ¿?; entonces ¿puedo actualizar a Pentium 4 más adelante con los mismos Mother, o tengo que comprar otra placa?; por último, estoy medio perdido con las GeForce, no sé cuál es la última, ¿es la GeForce Ultra? ¡Ah!, en la nota hablan de los chips (GeForce, TNT2, etc.), pero cuando le pregunto a un vendedor qué placa tiene con esos chips, empieza a temblar y a tirar espuma por la boca (¡me hizo acordar a mi viejo cuando le mostré el presupuesto que me hicieron!), o sea, ¿cuáles son los nombres de las placas? A otra cosa...

II. Muchachos, ¿PARA CUÁNDO VAN SACAR

UNA REVISTA CON ACTUALIDAD DE PC, HARDWARE, SOFTWARE, INTERNET, etc., etc.? Sé que muchas veces aclararon que Xtreme PC es "La Revista más actualizada de JUEGOS para PC". Sí. Ok, pero creo (bah, estoy seguro) que debemos ser muchos los que compramos Xtreme y tenemos que meterle los cuernos con basura como (N.de E.: por respeto a nuestros colegas de PC Users, no podemos publicar nombres), etc., porque aparte de los juegos, a uno le gusta la computación en general, ¿no? ¡Vamos, Editorial PowerPlay, sé que se les debe haber pasado alguna vez por la cabeza! ¡Si alguien cree lo mismo, que opine y vote por mí! ¿Ahhhh?

Eso es todo por ahora. Saludos a Durgan; conozco a muchos (muchos) jugadores empedernidos de PC, pero a pocos (a dos exactamente: Gabriel, un amigo, y a Durgan) que comparten al fanatismo por Fallout (ahhh... Fallout 3, ahhh...)

See you,

tHe_PsYcHo
Tucumón - Tatooine

Mr. tHe_PsYcHo: Viví un año en Tatooi... Tucumán, y durante ese tiempo creía que nada podría hacerme olvidar el intenso calor sufrido en esas tardes en que hasta las moscas caen fulminadas por el sol. Sin embargo, el húmedo verano porteño logró superar cualquier otra experiencia térmica. Para tu información, viajar en subte, por ejemplo, se siente igual a cuando uno está laburando en un horno para secar tabaco, pero con pulóver.

I. Las chips genéricos de RAM son reconocibles en general porque no parecen ser de ninguna marca, aunque a veces vas a encontrar algunos que dicen Sirtech, Mark Vision, etc. Los de marca vienen claramente estampados, por ejemplo Xircom, Siemens, NEC, Kingston, Hitachi, etc. Para mudarte a un P4 necesitás cambiar también de motherboard. La PC ideal (ideal cuando salió la nota, claro) es sólo un ejemplo de lo que te podría costar una máquina más potente. El último y más reciente de los GPU del tipo GeForce es el GeForce 3. Su antecesor inmediato es el GeForce 2 GTS Ultra. En este número tenés un informe al respecto que preparó Mariano. ¡De nada!

II. No tenemos pensado hacer ninguna revista que no sea de juegos. ¿Estás loco? En vez de jugar tendríamos que escribir notas sobre Winzip y Word. Más aburrido que bailar con la hermana.

Previews tramposos

Hace algunos años atrás llegué del cine repasado de vueltas con una película de suspenso y me colgué contándosela a mi familia, enganchadísimo con la historia, contando cada detalle al pie de la letra, hasta cantándoles la música en los momentos de sobresalto del filme, en fin, como resultado al otro día fueron a verla, pero cuando volvieron del cine se sentían defraudados.

Yo les pregunté: "Qué pasa, ¿no les gustó?", y me contestaron: "Nos la contaste con tanto entusiasmo que cuando la vimos nos pareció que tu imaginación y tu relato eclipsaron la película".

A veces siento esto con las "previews" de algunos juegos que se publican en la revista, me engancho en la idea del juego y lo agendo en mi mente. Cuando por fin llega el momento, lo compro, lo instalo, me acelero esperando que termine de cargar y comienzo a jugarlo después de haber esperado más de un año, "casi una eternidad para las expectativas de cualquiera", pues me comí el coco todo ese tiempo pensando en lo que disfrutaré cuando salga (basado en los comentarios de aquella nota) y con qué me encuentro: "más de lo mismo", un juego frustrante, o que falla en los comandos o repleto de bugs o con tres o cuatro patches que instalar que no solucionan nada y agotan nuestra paciencia. La pregunta es:

¿Son demasiadas nuestras expectativas que estamos escapando a la realidad? O los que nos venden juegos y los desarrollan sólo están pensando en dinero y marketing? Creo que se trata de esto último. Caso contrario, no se explica que publiquen juegos como I'm Going In (la preview nos invitaba a convertirnos en un arma letal, un juego lleno de realismo nunca visto), Vampire The Masquerade: Redemption (¡en el estado que lo entregaron al público!) o últimamente Rune, donde después de jugarlo una semana me encuentro con un bug que se soluciona con un patch que me hace perder todo lo salvado hasta ese día... qué pasa, ¿no testean los juegos? ¿Simplemente subestiman nuestra inteligencia?

De todos modos, sigo creyendo positivamente que de tanto en tanto aparece un Half-Life, un Deux Ex o un Elite Force para renovar nuestra fe y creer que del otro lado todavía hay gente que no pretende hacernos comer gato por liebre.

Gracias por brindarnos este espacio para volcar nuestros pensamientos.

Los saluda,

Genaro Franco Delego

Nadie se entusiasma más que nosotros cuando escribimos una preview. Para hacerlas investigamos hasta el último detalle del juego, leemos todas las promesas y vemos fotos preliminares. Quedamos excitadísimos, por eso nos desinflamos cuando aparece la versión final y es un bodrio. Nos pasó con Force Commander, por ejemplo, con Project I.G.I. también, con tantos otros. Pero muchas más veces hemos sido recompensados con productos que cumplían o superaban todas las promesas que nos llegan encerradas en los kits de prensa. Por ejemplo, Undying es exactamente lo que esperábamos. Te lo recomiendo.

Es vieja La Docta

Queridos amigos de Xtreme PC:

Desde Córdoba les escribo para saludarlos, felicitarlos y de paso poder opinar sobre ciertas cosas en la revista.

Desde hace mucho tiempo los leo y cada mes que pasa me doy cuenta de que poco a poco la revista va cambiando y su enfoque se orienta hacia algunas áreas en especial.

1) Me parece que el correo de lectores, que en otros tiempos se dedicaba a sacar las dudas, ahora se ha transformado en un lugar donde cada cual dice lo que quiere. Se parece más a una sección Teen que a un correo, ya que todas las cartas que publican son de pibes de 12 a 18 años, y no creo que no reciban cartas de lectores mayores de esa edad, ya que son muchos y seguro que disfrutan más de los juegos que los pibes.

2) A quién le importa la historia que soñó o inventó algún pibe, las cuales me parecen pavadas (de paso, escritas de manera grotesca) comparadas con las dudas que puede tener cualquier otra persona y que necesita de verdad que se las aclaren.

3) La revista es una revista de juegos de PC, y le están dando demasiada cabida a las consolas. Por qué no dejan de hablar de eso y se dedican a hablar de juegos para PC, y si quieren hablar de consolas que opinen en las revistas que tienen para ello. Es porque me gustaría que el correo vuelva a ser lo que era, un lugar donde a cada uno le sacaban sus dudas (que la mayoría de las veces eran generales), que escribo esto, y sé que muchos estarán de acuerdo conmigo.

4) Por último, y creo que es el tema más importante de mi carta, quiero opinar sobre los juegos que se compran. Cada mes que pasa leo que todos los que escriben han jugado a un montón de juegos. Mi pregunta es: ¿Ustedes creen que son todos juegos originales? Me parece que si creen eso están equivocados.

De todas las personas que conozco, NADIE tiene juegos originales. Es fácil, ¡¿para qué van a pagar $50 por un juego original, si por la misma plata pueden tener 10 juegos completos, y encima te los llevan a tu casa?!

Para ello basta con fijarse en los clasificados de cualquier diario y verán que es cierto. Como vivimos en la Argentina, acá las cosas se hacen de la manera más fácil, y no de la correcta, y de esa forma nunca vamos a cambiar.

Bueno, espero no haber sido muy largo expresando mis opiniones, las cuales seguro disentirán con las de algunos y coincidirán con otros. Desde ya, espero que sigan mejorando día a día para poder brindarnos alegrías como siempre.

P.D.: Me gustaría que le den la posibilidad a este "viejito" de poder salir en el correo con sus opiniones, y me gustaría que el juego del mes vaya también a gente de "edad".

Saludos,

Marcelo Meia - Balnearia, Córdoba
mmeia@hotmail.com

Viejo :O), ¡qué estás diciendo! Xtreme PC tiene como objetivo informar y aconsejar, ¡pero también es bueno divertirse! Las historias que cuentan nuestros lectores son graciosas o bizarras, y en el fondo están diciendo que tal o cual juego los hizo pasar un rato entretenido. Muchas de nuestras columnas tiene un tono humorístico. Tengo una idea: manden sus mejores chistes de computación y juegos, y al mejor lo premiamos con algo. ¡Vamos, lo digo en serio! ¡Y vos, viejo, *non calentarum, largum vivirum!*

1) y 2) No es bueno subestimar a las personas menores que vos. Y te equivocás cuando pensás que no publicamos cartas de "mayores". A veces -muchas veces- la mayoría de edad no implica madurez. Releé con atención el correo, y vas a ver que no es tan "teen" y que se responden muchas dudas. Ojo, a veces llegan cartas kilométricas con diez o veinte preguntas puntuales de hardware o de un juego. El espacio es limitado, y como no las cortamos, terminamos por no ponerlas. Por eso siempre les pido que sean lo más breves que puedan. 3) Eso es, ¡compren Next Level y miren lo que se están perdiendo! 4) Tenés toda la razón. Es nuestra responsabilidad como ciudadanos hacer las cosas dentro de la ley. Hoy en día no podés decir que si un juego te atrae, leés una review aquí y ves que definitivamente te va a gustar, no vayas a comprarlo y pongas $50 uno sobre el otro en vez de llamar al celular de un pirata para que te lleve una Beta a tu casa por $2. Es una actitud irresponsable, inmadura y lamentable. Por suerte, los que piratean cada vez son menos. La gente se va acostumbrando a jugar un solo juego bueno por mes, comprado legalmente, en vez de probar una docena que nunca logra terminar.

Xtreme Impermeable

-Hi, How are you? I´m writing to you from Argentina, congratul...

(-Ehh, boludo, la revista es argentina.

-Vos estás loco, qué va a ser argentina, es de la yanquilandia, la traducen en Argentina. No viste el correo de lectores que hay Hermosuras que juegan FPS, en la Argentina todavía no llegó esa tecnología.

- Te digo que es argentina.

- Bueno, si vos lo decís...)

¡Hola a todos! (Los halagos están en el archivo [halagos.zip] para que pese menos el mail) (N.de E.: ¡No lo encontré, maldita sea!). Mirá de lo que me vengo a enterar, yo estaba seguro de que era extranjera (no estoy hablando de la revista sino de las chicas), ¡QUÉ PAÍS GENEROSO!

Pasando a otro tema, ¿qué pasó con la hermosa banderita que siempre aparecía en la tapa? Aunque el logo esté espectacular, me parece que debería estar, es sólo una sugerencia.

Las catástrofes ocurren pero si hay calidad se sobrevive. Se preguntarán a qué me refiero con esto. Mi santuario (para los que no entienden, mi pieza), como decirlo, tiene un par de problemas de filtraciones de H2O, en épocas de grandes lluvias. Todos saben lo que fue enero en la Capital Federal, yo no porque estaba de vacaciones (a eso hay que agregar que se rompió un caño). Cuando llegué me encontré con más de la mitad de las revistas que se habían arruinado por el agua. Cualquiera creería que no servirían más porque ya se habían secado, ¡pero no! Salvo porque estaban arrugadas, las revistas todavía sirven. Siguen teniendo la misma calidad, algo de no creer.

Ahh, me olvidaba de agradecerles porque mi nick lo saqué de La Zona 3D, pero ésas son historias que otro día contaré.

Chauces,

Snipper Rule´z

A XPC ni el agua ni las tempestades la afectan porque es de fierro. Puede oxidarse, ponele, pero de ahí no pasa. Muchos preguntan, como vos, dónde está la banderita que solíamos poner en la tapa. Con el cambio de diseño decidimos quitarla porque Xtreme ahora se está vendiendo en el exterior. Nosotros seguimos siendo y sintiéndonos argentinos. Espero que sepan comprender.

El Juego del Milenio

Hola, amigos de Xtreme PC y demás lectores, escribo por primera vez luego de leer el 100% de XPC 41 (última), para tratar de arreglar un gran error. Mi nombre es Patricio y tengo 17 años. Los últimos 13 años de mi vida los pasé frente a una pantalla. Primero con la gran Commodore 64 y 128 que todavía descansa en mi armario, probando diskettes en los que venían como 30 juegos (Double Dragon, Maniac Mansion, etc.), luego fui progresando, viviendo toda la transformación de las máquinas paso a paso según el requerimiento mínimo de los juegos.

Hoy en día, luego de haber visto y probado la mayoría de los juegos existentes, puedo opinar, recomendar y discutir de cualquier estilo y juego (si tienen algún puestito para laburar ya saben, jiji). Todo este relato me lleva al tema principal; yo leo esta revista desde sus comienzos, siempre me copó y me seguirá copando, pero cometieron un error al nombrar como juego del milenio a Doom. Yo lo jugué mucho, me encantó, pero no es el mejor, hasta Duke Nukem 3D lo supera aunque sea, por supuesto, otra época. Elegir el mejor juego del milenio creo que no es tarea fácil, pero uno debe pensar en el primordial Maniac Mansion, en el entretenido Indiana Jones, el preciado e incomparable Warcraft y el también bueno Warcraft II, Street Road 2, California Games, Red Alert, NASCAR Racing, Monkey Island y tantos más que a uno siempre le vuelve a dar ganas de jugar, y algunas de esas noches que te quedaste sin novedades revisas el cajón lleno de tierra de juegos viejos y te emocionás y recordás viejos momentos. Quién no se enviciaba con SimCity 2000, y sólo para ganar más guita lo dejaba prendido toda la noche (si alguien tuvo más de 9.000.000 de habitantes que se comunique conmigo). Yo personalmente hubiese elegido Warcraft o Maniac Mansion. Agradecería mucho si dejan expresar mi opinión poniendo mi carta en el correo de Xtreme PC. Por cierto, me gustaría entrar en su grupo selecto, por favor responderme a patoforever@yahoo.com, acepto todo tipo de críticas, menos un crítico virus. Desde ya muchas graciaaaas y los felicito por la revista.

Pato

Donald, has malinterpretado nuestra elección como Juego del Milenio. Fijate bien, y volvé a leer las razones expuestas. No decimos que Doom sea el MEJOR juego del milenio pasado, sino el más IMPORTANTE, el más significativo para la industria. Elegir el mejor juego de toda una época es claramente imposible, porque cada quien tiene sus gustos. Sin embargo, se puede ser objetivo al determinar cuál de todos los títulos conocidos ejerció una mayor influencia y generó nuevas cosas. Doom cumple todas esas condiciones, y aun más.

Escape from Xtreme PC

Jóvenes Piratas:

Hola, me llamo Joaquín y soy propietario de un P3 de 1GHz con 256 MB de RAM y una placa de video GeForce 2 GTS adquirida recientemente gracias a sus consejos. Mis géneros favoritos son las aventuras gráficas y los juegos de Star Wars, por ejemplo Monkey Island,

Broken Sword y los simuladores de Star Wars.

Cuando compré el número 38 de su maravillosa revista no sabía que la cuarta parte de Monkey Island había salido. Cuando llegué a mi casa comencé a hojearla y encontré la review de este juego. Inmediatamente di vuelta la página para ver el puntaje y me puse tan contento por el puntaje que había obtenido que decidí incluirlo en mi lista de Navidad... ¡pero toda esa alegría se convirtió en rabia cuando vi las soluciones al final! Hasta pensé en enviarles una carta saludando a sus madres pero luego me calmé. Mi furia se debía a que me cuesta mucho no hojearlas y para solucionar el problema y no arruinarme el juego arranqué las páginas.

Me gustaría que me despejaran algunas dudas: 1) ¿Cuáles son las características de un P4? 2) ¿Habrá un Monkey Island 5? 3) ¿Qué rayos pasó con Star Wars: Obi Wan? 4) ¿Seguirán subiendo las velocidades de las lectoras de CD y DVD?, ya que dudo que un DVD se vea más rápido que en una lectora de 16X.

Un saludo.

¡¿Arrancaste las páginas?! ¡Cómo se te *ocurre!* Lo que hiciste es un crimen imperdonable. ¿Sabés lo que nos costó hacer esa solución? ¿Escribirla, capturar las fotos, armarla para que quede como quedó? Si te tuviera cerca, te clavo mi garfio en el ojo, muhaha. Te entrego a mi loro carnívoro. Te cuento el final de todos los juegos que tenés y de los que vengan. En fin. Mirá, el buen jugador no mira las soluciones, nunca. Se la banca solito, ¿entendés? SOLO. Así le lluevan misiles en la cabeza, JAMÁS mira una solución, a lo sumo aprieta las mandíbulas y le da pa´ adelante. ¿Qué por qué ponemos entonces las soluciones? Para tentarte.

1) Es más veloz que cualquier otro procesador conocido, según Intel; podés ver sus características fácilmente, entrando en *www.intel.com* (no las pongo acá para no ocupar espacio). Además es caro, está plagado de errores y todavía no se sabe bien qué pasó. 2) Sí, aunque LucasArts actualmente no dice nada al respecto. Sin embargo, en Escape from Monkey Island la bruja anuncia que firmó contrato para una continuación. (No digan que mis fuentes no son confiables). 3) LucasArts lo canceló, excusándose en que la tecnología actual no es suficiente para hacer el juego con el nivel de calidad que pretende. 4) Seguirán subiendo, porque la tecnología actual del haz lector permite superar el límite teórico de la velocidad de giro del disco. De todas maneras, te recomiendo que te tomés las cosas con calma, y veas las películas en DVD a velocidad normal.

El Juego del Milenio II

Hola. Mi nombre es Facundo Ozino Caligaris, tengo 13 años y vivo en La Paternal. Los felicito por la revista ya que es excelente todo lo que tiene. Bueno, pasemos a lo nuestro.

He leído la entrega de los premios 2000, y me pareció injusto que no agreguen una nominación a los juegos de manager. Está bien que son pocos, pero la mayoría están buenos, como puede ser Championship Manager, PC Fútbol, FA Premier League Stars, Primera División Stars, etc. También me resulta injusto que Deus Ex sea el mejor del 2000, hay juegos mucho mejores; ojo, no quiero decir que sea malo. Tuve la oportunidad de jugarlo en la casa de un amigo que además tiene MDK 2 y Baldur's Gate II, y realmente los dos me resultaron mejores. Bueno, es la decisión de la mejor revista de PC de la historia. En lo que sí estoy de acuerdo es en lo demás y en la selección del juego del milenio: me resultó muy bien la elección de Doom como el mejor, por que realmente es un J-U-E-G-A-Z-O, a pesar de que es viejo. Aunque debo admitir que los demás juegos que anunciaron son muy buenos (en verdad, son excelentes), como SimCity, Half-Life, Falcon 3.0, Civilization, pero no entiendo por qué no mencionaron a Monkey Island, que verdaderamente es impresionante. Pensar que yo lo empecé a jugar en el ´99 cuando un amigo me lo prestó, desde ahí no he parado de jugarlo y me lo llegué a pasar cinco veces. Después estuvo el 2, el 3 y el nuevo, el 4, que me resultó bueno, pero los controles son muy confusos. En mi opinión, Monkey tendría que ser el elegido, pero como dije antes es la decisión de la mejor revista de PC de la historia y estoy también de acuerdo con ella. También estoy de acuerdo con que hayan puesto a FIFA 2001 en la 3° posición, porque para mí el juego es TOTALMENTE igual que el anterior, excepto en algunas cosas. A pesar de ser igual que el anterior, el 2000 para mí es mucho mejor, pero tampoco llega a grandes escalas. El mejor FIFA de PC es el 97, un juegazo, pero si me tendría que poner a elegir entre todos los FIFA, elegiría FIFA 95 de Sega Genesis. Bueno, eso no va con ustedes. Ahora tengo unas preguntitas: 1) ¿Para cuándo Commandos 2? 2) ¿House Party es otra expansión o es como un Sims "2"? 3) ¿Habrá algún Winning Eleven para PC? 4) ¿Metal Gear Solid 2 saldrá para PC? 5) ¿Me andará No One Lives Forever con esta máquina: Pentium III 700MHz, 128 MB de RAM, placa 3D de 32 MB, CD-ROM de 52x?

No los molesto más, chau.

P.D.: Publíquenlo, please (es mi quinto mail que les mando y no publican ninguno).

P.D.2: ¿Tendría la posibilidad de hacer un informe de un juego para su revista?

Facundo, es posible que no te guste Deus Ex, pero eso es porque no lo debés haber jugado a conciencia. Estoy seguro. Dale una oportunidad, y vas a ver que sin duda se merece el premio como el Mejor del Año. En cuanto a los managers de fútbol, coincido en que hay algunos que son excelentes, pero a nuestro entender no llegan ni ahí a superar lo que ofrecen nuestros ganadores de la categoría Deportes. Igual, gustos son gustos dijo una vieja y le puso cielorraso al horno. Monkey también es un juegazo, pero no revolucionó nada. En todo caso, habría que ver si elegimos la mejor aventura gráfica del milenio. En su género tendría una buena posibilidad.

1) Se retrasó hasta mitad de año. 2) Es una expansión. En XPC del mes pasado salió una preview. ¿Qué no compraste la revista? 3) No. Eso no significa que sea imposible ver un juego de PC con las mismas características del simulador de fútbol más popular de las consolas. 4) Es posible que las GeForce 3 posibiliten una conversión aceptable. Por ahora está siendo programado para PlayStation 2 y Xbox. 5) Perfectamente. No te olvides de revisar las pistas de audio del segundo CD, que trae varios temas sesenteros muy piolas.

En respuesta a tus postdatas, publicado está, y rotundamente *no*.

The End.

Ya sólo queda el sorteo para ver quién se ganó un juego entre todas las cartas que salieron publicadas. Como son nueve cartas, mi dado de diez caras de AD&D no sirve. Puse porotos numerados en una taza de sopa y me comí ocho al azar. El poroto ganador fue el correspondiente a la carta número 3, titulada "Tucumano 21 años, soltero" (mandanos una dirección para remitirte la caja, Daniel).

Felicitaciones, y hasta el mes próximo, Xtremes. Disfruten del otoño.

PARA COMUNICARSE CON XTREME PC...

...tienen dos caminos. Por un lado, por medio de CARTA a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.

Carta: EDITORIAL POWERPLAY - XTREME PC - Paraguay 2452, 4° "B" (1121) - Capital Federal / E-mail: xtremepc@ciudad.com.ar

números atrasados

SOLO PARA EL INTERIOR DEL PAIS

XTREME PC TE BRINDA EN CADA NUMERO LAS MEJORES PREVIEWS, REVIEWS Y NOTAS ESPECIALES, ADEMAS DE LA MAS COMPLETA COLE-CCION DE TRUCOS Y SOLUCIONES DE LOS MEJORES JUEGOS DE PC. ACORDATE QUE LOS NUMEROS 4 (Feb. 98) Y 6 (Abr. 98) ESTAN AGOTADOS.

NUMERO 1 (Nov. 97): Soluciones: Hexen 2 - Comanche 3 - Trucos: Dungeon Keeper - Heroes of Might & Magic II - Wargods - Carmageddon - Redneck Rampage - Shadow Warrior - MDK - Diablo. / **NUMERO 2 (Dic. 97):** Soluciones: 3 Skulls of the Toltecs - Trucos: Mageslayer - Darklight Conflict - Jedi Knight: Dark Forces 2 - X-Men: Children of the Atom - Interstate '76 - Moto Racer - Carmageddon - Quake II - POD - Helicops - NHL '98 - Age of Empires - Settlers II - Total Annihilation - X-Com III: Apocalypse, etc. / **NUMERO 3 (Ene. 98):** Soluciones: Safecracker - Trucos: F-22 Lighting II - Need for Speed 2 - Postal - Shadows of the Empire - Quake: X-Men - Test Drive 4 - Blood - Men in Black - Twinsen's Oddysey - NBA Live '98 - Gene Wars - Imperium Galactica - M. of Orion 2 - M.A.X. - Theme Hospital - Syndicate Wars - etc. / **NUMERO 5 (Mar. 98):** Soluciones: The Curse of Monkey Island (2da Parte) - Broken Sword: The Smoking Mirror (1ra Parte) - Trucos: Mortal K. Trilogy. / **NUMERO 7 (May. 98):** Trucos: Balls of Steel - Nightmare Creatures - Andretti Racing - Battlezone - Grand Theft Auto - Lego Island - Tomb Raider II - Oddworld: Abe's Oddysee - Street Fighter Zero - SWIV 3D - Incubation - Age of Empires - Myth: The Fallen Lords - Sid Meier's Gettysburg! - Warwind II - Dark Earth - Diablo: Hellfire - Heavy Gear - Wing Commander: Prophecy. / **NUMERO 8 (Jun. 98):** Soluciones: Zork: Grand Inquisitor - Trucos: Streets of SimCity - Death Rally - Crusader: No Remorse - Frogger - Crusader: No Regret Sub Culture - Excalibur 2555 AD - Extreme Assault - Chasm: The Rift - Croc - Worms 2 - Jet Moto - Starcraft - Liberation Day - Uprising - Close Combat II - Constructor - Black Dahlia - Legacy of Kain - Deer Hunter - Comanche 3 - X-Wing vs. Tie Fighter. / **NUMERO 9 (Jul. 98):** Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (1ra Parte) - Trucos: Jedi Knight: Mysteries of the Sith - Interstate '76 Arsenal - Tomb Raider II - Turok Sub Culture - Die by the Sword - Rayman Gold - Army Men - Dreams: to Reality - Shadow Master - Last Bronx - Power Boat Racing - Destruction Derby - Descent II - Battlezone - WarBreeds - Command & Conquer: Red Alert - Jane's F-15 - Joint Strike Fighter - Longbow 2 - The Curse of Monkey Island - Triple Play '99 - Deer Hunter. / **NUMERO 10 (Ago. 98):** Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (2da Parte) - Trucos: Dark Reign - Total Annihilation - Warcraft II - Fallout - Warbirds 2.01 - Actua Soccer - Trophy Rivers - FIFA: Rumbo a Francia '98 - SimCopter - Die Hard Trilogy - Outwars - Spec Ops - Unreal - Blood. / **NUMERO 11 (Sep. 98):** Soluciones: Commandos: B.E.L. (1ra Parte) - Trucos: Guía con todos los movimientos de Mortal Kombat 4 - Reviews: Heart of Darkness Sanitarium - X-Wing Collector Series y más. / **NUMERO 12 (Oct. 98):** Soluciones: Sanitarium - Commandos: Behind Enemy Lines (2da Parte) - Trucos: Sin - Duke Nukem 3D - Wargames - SWAT 2 - Reviews: PC Calcio 6.0/ PCFútbol 6.0 Extensión 1 - Headrush y muchos más. / **NUMERO 13 (Nov. 98):** Soluciones: Hardwar - Warlords y Commandos: B.E.L. (3ra Parte) - Trucos: Mortal Kombat 4 (más movimientos) - Need for Speed 3 - Rainbow 6 - Reviews: Dune 2000 - Need for Speed III y muchos más. / **NUMERO 14 (Dic. 98):** Soluciones: Commandos: B.E.L. (última parte) - Hopkins FBI y Egipto 1156 A.C. - Trucos: Outwars - Commandos - Triple Play '99 - Incoming - Reviews: Grim Fandango - Shogo: M.A.D. - NFL Blitz y muchos más. / **NUMERO 15 (Ene. 99):** Soluciones: Grim Fandango y X-Files: The Game - Trucos: Half-Life - Tomb Raider III - Blood II - Shogo - SiN - Reviews: FIFA '99 - PCFútbol 6.0: Apertura '98 - Tomb Raider III - SiN y muchos más. / **NUMERO 16 (Feb. 99):** Soluciones: 380 trucos para tu PC y la solución de Quest for Glory V - Reviews: Thief: The Dark Project - Oddworld: Abe's Exoddus y muchos más. / **NUMERO 17 (Mar. 99):** Soluciones: Quest for Glory V: D. Fire y Heart of Darkness - Trucos: Trespasser - Wargasm - Dethkarz / **NUMERO 18 (Abr. 99)**: Reviews: Worms Armageddon - T. Drive 5 Soluciones: Beavis & Butthead DO U - Carmageddon - China: Crimen en la Ciudad Prohibida - Trucos: Sim City 3000 - Thief - Turok 2 - Grand Touring - SCARS / **NUMERO 19 (May. 99)**: Reviews: X-Wing Alliance - Requiem: Avenging Angel - Fighter Squadron Soluciones: Baldur's Gate (1ra. Parte) - Resident Evil 2 Trucos: Kingpin - Need for Speed III - Army Men 2 - Actua Soccer 3 - Commandos:BTCD / **NUMERO 20 (Jun. 99)**: Reviews: StarWars Episode I: TPM y Racer Soluciones: Baldur's Gate (2da. Parte) - Ring Trucos: SWEP1:TPM - South Park - Worms Armageddon / **NUMERO 21 (Jul. 99)**: Reviews: Mechwarrior 3 - PCFutbol 7.0 - Alien vs. Predator - Viva Football - EverQuest y muchos más! Soluciones: Black Dahlia Trucos: Racer - Drakkan - Rollcage - Redline - Jeff Gordon - Need for Speed: High Stakes / **NUMERO 22 (Ago. 99)**: Reviews: Dungeon Keeper 2 - Descent 3 - Heavy Gear II - Outcast Soluciones: SW:Ep 1 La Amenaza Fantasma (1ra Parte) Trucos: Kingpin - Descent 3 - Heavy Gear II / **NUMERO 23 (Sep. 99)**: Soluciones: SW Ep.1: La Amenaza Fantasma: Segunda Parte Trucos Mortyr - Dungeon Keeper II - Railroad Tycoon II - Reviews: Hidden & Dangerous - Darkstone - Fly! - Roland Garros '99 / **NUMERO 24 (Oct. 99)**: Soluciones: Discworld Noir - Hidden & Dangerous (1ra. parte) - Everquest - Reviews: Shadowman - System Shock 2 - LOK: Soul Reaver - ReVolt y mucho más! / **NUMERO 25 (Nov. 99)**: Soluciones: Hidden & Dangerous (2da. parte) - Reviews: FIFA 2000 - Homeworld - Freespace II - Driver y mucho más! / **NUMERO 26 (Dic. 99)**: Soluciones: Homeworld - Hidden & Dangerous (3ra. parte) - Reviews: NHL 2000 - Wheel of Time - Flight Simulator 2000 y mucho más! / **NUMERO 27 (Ene. 2K)**: Trucos: Siete páginas con más de 270 - Reviews: Quake III: Arena - Unreal Tournament - TR: The Last Revelation - SWAT 3 y mucho más! / **NUMERO 28 (Feb. 2K)**: Soluciones: Indiana Jones y la Maquina Infernal (1ra Parte) - Cydonia - Reviews: Battlezone 2 - PC Fútbol 2000 - Grand Prix 500 - PC Atletismo 2000 y mucho más! / **NUMERO 29 (Mar. 2K)**: Soluciones: Planescape: Torment - Battlezone II - Gabriel Knight 3 - Indiana Jones y L.M.I. (2da Parte) - Reviews: Los Sims - Championship Manager 3 y mucho más!

Abril 2000 — NUMERO 30



Previews: Force Commander - Homeworld: Cataclysm - Soluciones: Planescape: Torment - Championship Manager Temp. 99/00 - Fausto: Los Siete Misterios del Alma Trucos: Die Hard Trilogy 2 Test Drive Le Mans y más!

Mayo 2000 — NUMERO 31



Reviews: Thief II - NFS: Porsche 2000 - Messiah - Total Soccer 2000 - F1 2000 - Soluciones: Atlantis II - Guia Est. Messiah - Trucos: Rollcage Stage II - Thief 2 - Messiah - Gangsters y más!

Junio 2000 — NUMERO 32



Especial: Informe E3 2000, con todos los juegos que se vienen! - Soluciones: Thief 2 - Starlancer y Dracula Resurrection Trucos: Alien vs. Predator Gold - Codename: Eagle - Starlancer y más!

Julio 2000 — NUMERO 33



Especial: Informe de los nuevos juegos con el engine de Quake III Arena - Previews: Midtown Madness 2 - Sacrifice - Soluciones: MDK2 - Trucos: Daikatana Counter Strike - Vampire - Independence War y más!

Agosto 2000 — NUMERO 34



Especial: Informe saga Monkey Island - Previews: Commandos 2 - Simsville Reviews: Diablo II - Deus Ex - Soluciones: Metal Fatigue y Deus Ex - Trucos: Deus Ex - Flying Heroes - Earth 2150 - Shogun: Total War

Septiembre 2000 — NUMERO 35



Especial: Reportaje exclusivo a los creadores del nuevo Alone in the Dark! Reviews: Grand Prix 3 - KISS Psycho Circus - H.M. FAKK 2 y mucho más! Soluciones: Icewind Dale Trucos: Star Trek DS9: The Fallen - H.M. FAKK 2

Octubre 2000 — NUMERO 36



Especial: Metal Gear Solid Previews: Quake III Team Arena, Mafia y más! Soluciones: Metal Gear Solid - Homeworld Cataclysm - Trucos: Kiss Psycho Circus - Klingon Honor Guard - Carmageddon TDR 2000

Noviembre 2000 — NUMERO 37



Especial: Commandos 2 Previews: Emperor Battle for Dune y más! Soluciones: 1ra Parte de Baldur's Gate II Shadows of Amn Trucos: Metal Gear Solid - Motocross Madness 2 - Crimson Skies - SimCity 3000 Unlimited

Diciembre 2000 — NUMERO 38

Previews: Return to Castle Wolfenstein - Fallout Reviews: Escape From Monkey Island - FIFA 2001 Sacrifice - Rune - Starship Troopers y más! Soluciones: Escape From Monkey Island y Baldur's Gate II

Enero 2001 — NUMERO 39



Previews: Majestic - Venom Mechcommander 2 Reviews: Hitman - American McGee's Alice - Tomb Raider Chronicles - Resident Evil 3 Nemesis - Project IGI y más! Soluciones: Guia completa de Hitman Codename 47

Febrero 2001 — NUMERO 40



Especial:Clive Barker's Undying - Previews: Hidden & Dangerous 2 - Battle Realms - Desperados - Reviews: Oni - CounterStrike Soluciones: Guia del Giants: Citizen Kabuto - Trucos: Giants - Army Men - NFS: Porshe 2000

Marzo 2001 — NUMERO 41



Especial: Operation Flashpoint - Previews: The Sims: House Party - Warrior Kings - Hostile Waters Reviews: NBA Live 2001 - Age of Sail II - Gunlok - SimCoaster Soluciones: Guia del MechWarrior 4 - Trucos: Sacrifice - F1 2000

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan en el interior del país. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es un ejemplar con CD o no), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.

Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.

A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **(011) 4961-8424**. El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.

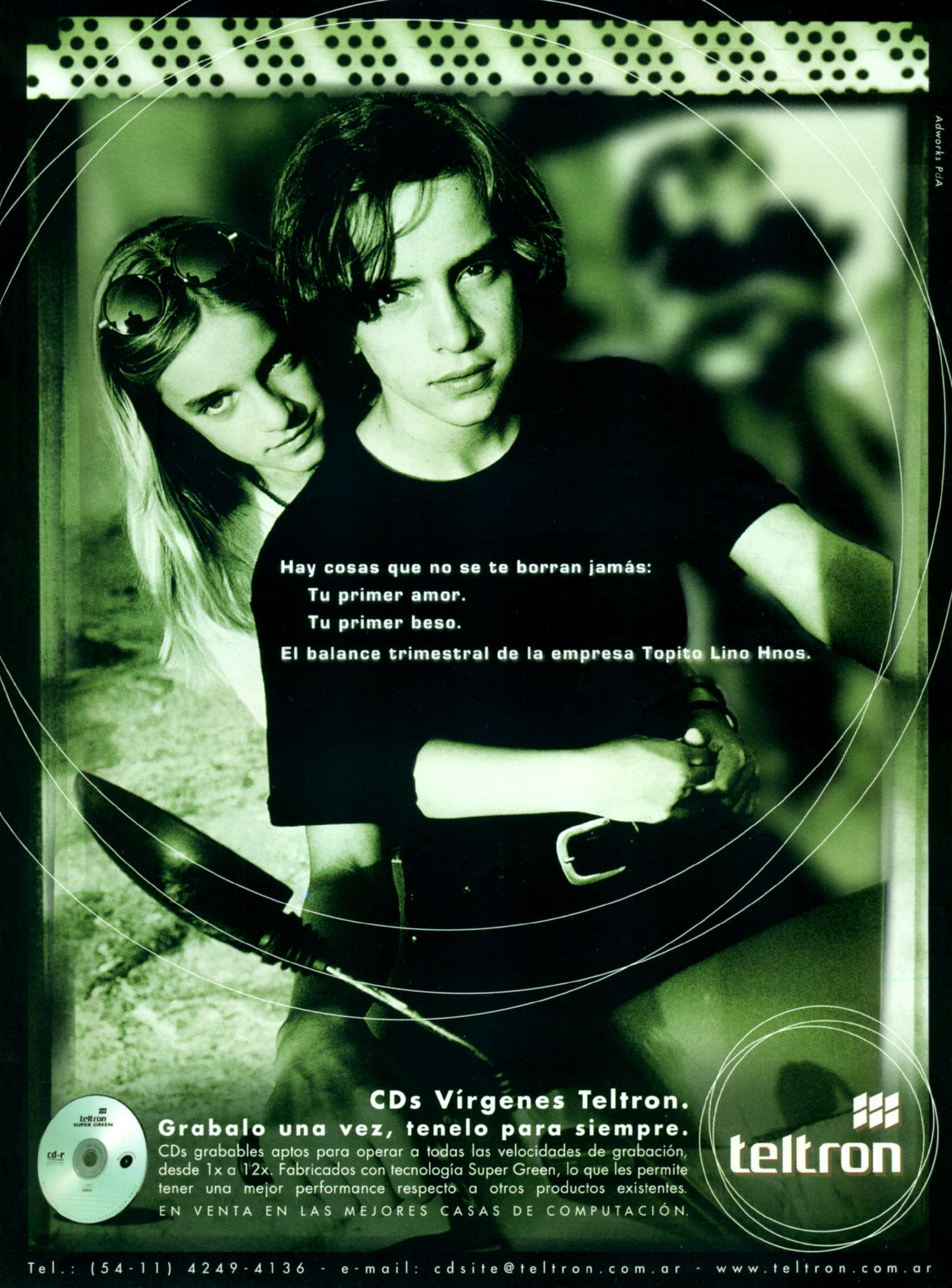
2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasxpc@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.

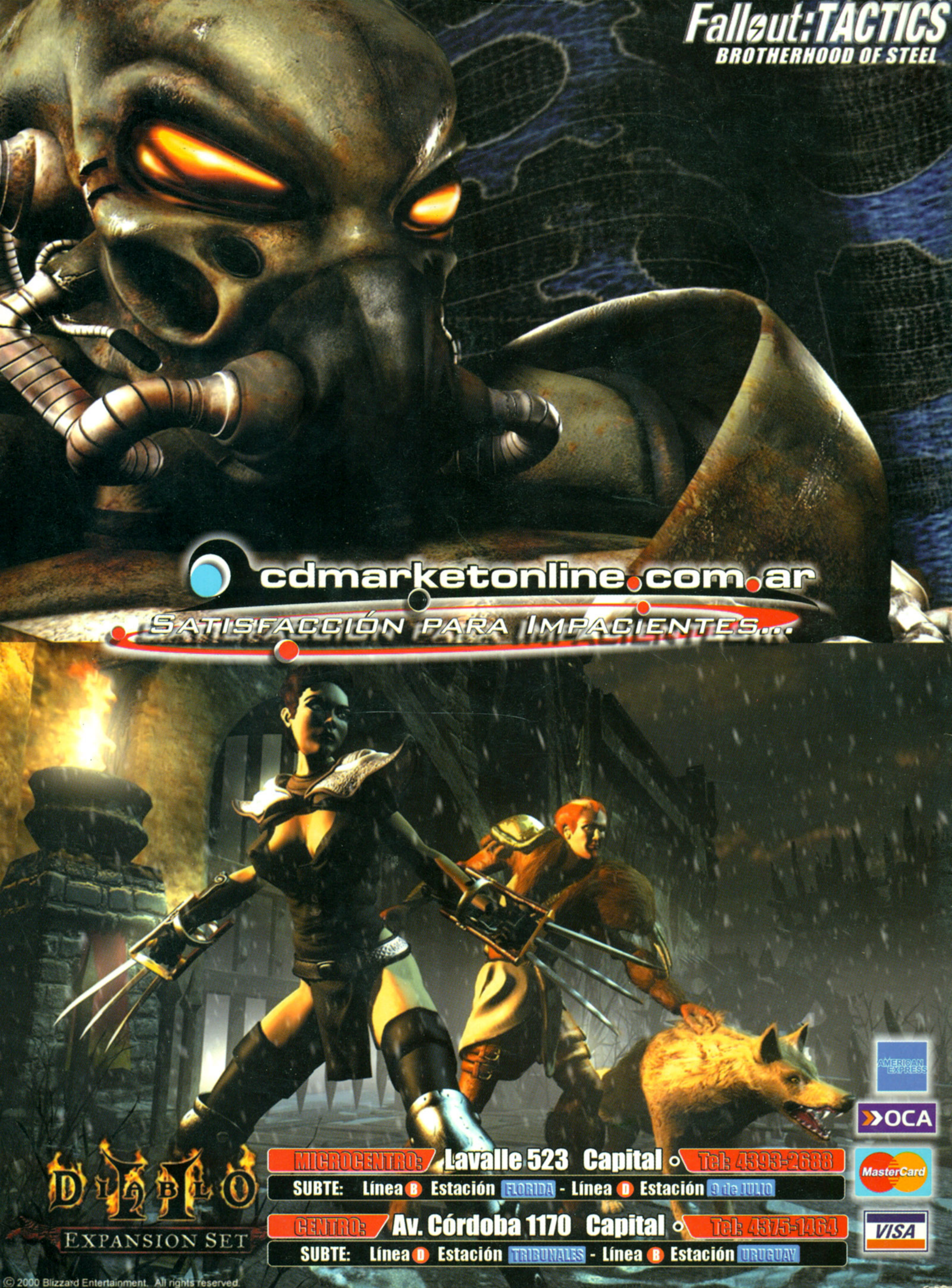
Estos recargos son unicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: **$4,90** (números 1 al 18) - **$6,90** (números 19 al 31) y **$7,90** (número 26, y del 33 en adelante).

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION**, **CODIGO POSTAL**, **TELEFONO**, **CIUDAD** y **PROVINCIA**. IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.


Adworks PdA
Hay cosas que no se te borran jamás:
Tu primer amor.
Tu primer beso.
El balance trimestral de la empresa Topito Lino Hnos.
teltron
SUPER GREEN
cd-r
CDs Vírgenes Teltron.
Grabalo una vez, tenelo para siempre.
CDs grabables aptos para operar a todas las velocidades de grabación, desde 1x a 12x. Fabricados con tecnología Super Green, lo que les permite tener una mejor performance respecto a otros productos existentes.
EN VENTA EN LAS MEJORES CASAS DE COMPUTACIÓN.
teltron
Tel.: (54-11) 4249-4136 - e-mail: cdsite@teltron.com.ar - www.teltron.com.ar


Fallout: TACTICS
BROTHERHOOD OF STEEL
cdmarketonline.com.ar
SATISFACCIÓN PARA IMPACIENTES...
AMERICAN EXPRESS
OCA
MICROCENTRO: Lavalle 523 Capital • Tel: 4393-2688
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO
MasterCard
CENTRO: Av. Córdoba 1170 Capital • Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY
VISA
DIABLO II
EXPANSION SET
© 2000 Blizzard Entertainment. All rights reserved.


OPERATION
FLASHPOINT
El juego que estabas
esperando!
Y hay más demos!
No One Lives Forever
Mega Mix
Desperados: Wanted
Dead or Alive
Summoner
Echelon
Y TAMBIEN:
COUNTER
STRIKE 1.1
ACTUALIZACION
Y los mejores utilitarios:
CuteFTP
DirectX 8.0a
Winamp 2.73
Download Accelerator
Plus 4.3
MemTurbo 2.1
Internet Explorer 5.01 SP2
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición
Número 42 de XTREME PC y se entrega
sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su
venta por separado.
Para instalar la interface,
ejecute el archivo "SETUP.EXE"
que se encuentra en la raiz del CD.
NUMERO 42
XTREME
CD